MEGADRIVE • MEGA-CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32X • COIN-OP

100% CONSOLE SEGA

MEGA CONSOLE

NUMERO 17
ANNO 2
LUGLIO/AGOSTO 1995
L. 6.000
FRS 9.00

FUTURA PUBLISHING

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

BUG!
UN INSETTO CONQUISTA IL 32-BIT SEGA!

Virtua Fighter 2
FINALMENTE IN ARRIVO PER SATURN!

MORTAL KOMBAT 3
LE PRIME FOTO DELLA VERSIONE MEGADRIVE!

MEGADRIVE – JUDGE DREDD
SATURN – SHIN-SHINOBI-DEN
32X – MOTHERBASE
MEGA-CD – FATAL FURY
GAME GEAR – EARTHWORM JIM

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 17 Luglio/Agosto 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Damiano Desogus.
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 44.000
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

SCHOOL IS OUT AND THERE'S SORT OF A BUZZ...

Agosto, dolce dormire. O forse era un po' diverso? Vabbé, comunque sia è tempo di vacanze, quindi sollucсheratevi questo numero per due mesi di fila perché fino a settembre non ci vedrete più. Sugli scorsi numeri avevamo decantato più di una volta le sfighe redazionali ed era ovvio che per questo numero (il 17, tié!) ci aspettassimo come minimo il crollo della redazione. Invece, come per magilla, è andato (quasi) tutto liscio. Teniamo le dita incrociate... Come accennato prima, il numero di **Emsi** che avete in mano è particolarmente succulento: il Saturn ha preso discretamente piede, **MK3** è a buon punto, **Virtua Fighter** per 32X sembra una tostata... Insomma, direi che, caldo a parte; non ci si può lamentare. Chiudiamo con un paio di salutini e/o ringraziamenti da parte del sottoscritto (Simon)... Buone vacanze a Capitan Nintendo (aò, ma 'sto Signori lo vendete onnò?), l'immancabile Giano (bella lì, fra poco si parte...), Lucco (impara a giocare a basket... scherzo...), Diego.net, Andrea (basta studiare, uomo!), ai Salomone Bulls (Ale, Heros, Mingo e Roby-che-deve-imparare-a-passare-la-palla-più-spesso), Rick (the blunted one), a tutte le software house (Sega in primis) che ci regalano ore e ore e ore di divertimento, ai negozi di videogames e (perché no?) ai colleghi della concorrenza: Rical, Alkross, Andrea (complimenti ai Blue Jays, quest'anno vanno veramente forte... eheheh...), Giorgio, Dupont (ze frenc men), Alex, l'immarcescibile MA e, last but not least, Max. Bella lì ragà, ci vediamo a settembre e cercate di ripassare perché quando tornate interroghiamo a tappeto! We're out... See ya!!!

SOMMARIO

RUBRICHE

LEGGASIBUS CUM MAGNA ATTENTIO

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutti i lettori di **Mega Console** gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981586 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 23:07 di mercoledì notte per chiederci le dannatissime Animalities di **Mortal Kombat 3** (ragazzi, sono un vero casino da fare, credetemi...) anche perché quando leggerete queste righe noi saremo belli spaparanzati su qualche spiaggia dei Caraibi in bella compagnia... Ah, non vediamo l'ora...

MEGA-CD

MEGA 32X

MEGADRIVE

SATURN

GAME GEAR

VIEWPOINTS

"Nessun individuo che si serva del suo ego, del suo vero ego, trova il tempo per qualche maledetto hobby"

(J.D.Salinger, Franny e Zooey)

Rallegratevi, gente: stando alle più recenti interpretazioni delle profezie di Nostradamus, tra il 1997 e il 1998 l'Europa sarà invasa da orde di russi e di islamici e si scatenerà il terzo conflitto mondiale, che comporterà, tra le altre cose, la nuclearizzazione totale di Parigi, l'invasione della Gran Bretagna e il conseguente intervento militare degli Stati Uniti. A questo punto mi chiedo se il lancio europeo della PlayStation 2, previsto appunto per il '97, subirà qualche ritardo. Beh, chi vivrà, vedrà. Letteralmente, direi. Avete notato che i joypad delle nuove console sono dotati di una caterva di tasti? Ci sono così tanti pulsanti che per premerli tutti occorrerebbero almeno sette dita per mano. Questo mi porta a concludere che l'evoluzione tecnologica è nettamente più rapida di quella genetico-biologica, concetto tutt'altro che rivoluzionario ma che suona bene nel complessino dell'oratorio, luogo ormai desueto e un tantino mansueto. Non mi stressate, che sono in stato di irritabilità ipergastrica. Anzi, vi dirò di più: se avessi un Menacer a portata di mano farei saltare le budella a quel gozzone che ci interroga con un laconico *"Facciamo un assegnino?"* dal tubo catodico. La violenza videoludica è sicuramente più innocua del nulla televisivo italiano, quindi dateci dentro finché non ce la tolgono. Giovinotti e giovinove, il mondo è completamente sballato: ieri ho visto Yu Suzuki su una Kawasaki guidata da Miyamoto. Uno non sa più a cosa credere. BBBURP! Un solenne rutto di Biomassa in dolby surround mi riporta con i piedi per terra, anche se la testa è ancora su Saturno. Tempo di cominciare, amici miei atto quarto, le missive mi chiamano. Che dite, se faccio l'indifferente, magari se ne vanno?

Apocalitticamente vostro,

Matteo Bittanti

3DO VS SATURN

Raschiosa e virtuale reda di **MC**,
sono ancora io, ebbene si: Denis il Virtuale.
Posseggo un MD, un MCD e il mitico GG e ancora non so se sparpacellarmi un 32X o un Saturn. Di certo è un fatto di virtua cucuzze. Sapete una cosa? Per quanto riguarda le console a 32-bit io credo che molte persone stiano sottovalutando troppo il 3DO e penso che alla fin fine sia proprio la console della Panasonic ad insidiare il Saturn e non la PlayStation come molti credono. Anzi, io collocherei la PSX dopo Saturn e 3DO rispettivamente. Avete visto **Fifa Soccer** per 3DO? E' meglio di **Victory Goal** per Saturn e vanta una grafica incredibile, per non parlare del sonoro micidiale. E **Road Rash** con immagini in full motion video da urlo? E la grafica di **Way of the Warriors** o **Shockwave**? Oppure **Off World Interceptor**... Non parliamo poi di **The Need for Speed** e dell'ormai leggendario **Crash'N'Burn**. Non posseggo un 3DO e non ho giocato a tutti questi giochi, ma credo che le notizie relative al 3DO siano estremamente intriganti e la qualità del software mi sembra in continua crescita. Con questo non voglio dire che la console della Sony non sia all'altezza, solo che dovrà faticare più del dovuto. In ogni caso sono certo che la sega continuerà a dominare incontrastata nel settore. A parte Sega, Panasonic e Sony, credo proprio che la concorrenza non abbia scampo. Vogliamo forse parlare del Neo Geo CD, fiasco totale, o del Nec PCFX che potrebbe benissimo restarsene in Giappone per quello che ce ne frega. Persino la Nintendo non mi convince più: tale Jaguar, tale Nintendo. Insomma, io che me ne intendo, non spendo per un altro Nintendo.

Un virtuale virtua saluto da...

Denis il Virtuale

Una serie di osservazioni dannatamente virtuali: parli di titoli che non hai visto e tantomeno giocato e tuttavia ti sbilanci con pronostici, classifiche e gerarchie: ma bravo...
Suvvia, non prendertela, caro Denis The Manace, parafrasando un'acuta osservazione del buon FFS direi che ormai tutti parlano di videogiochi, ma nessuno gioca più veramente. Non c'è da sorprendersi, d'altronde, vi-

Alessandro Tirico

sole di Trip. Non a caso, i loro titoli più appetibili sono previsti solo per macchine marchiate Sega e Sony. Politica analoga quella dell'Electronic Arts: d'ora in poi la casa di San Mateo supporterà Saturn e PSX in modo assai più massiccio rispetto al 3DO, il che costituisce un'indicazione abbastanza chiara della direzione del mercato. Conclusione: il 3DO è un mezzo bidone, bisogna solo stabilire se sia mezzo pieno oppure mezzo vuoto. Mi sembra incontestabile che Trip e soci abbiano commesso finora una sequenza di errori madornali che hanno rischiato di affossare una console dalle ambizioni intergalattiche. Lanciata ad un prezzo assurdo, senza lo straccio di un qualcosa di giocabile (ancora oggi i killer games sono pochissimi), il 3DO sconta ora anche un'arretratezza tecnica rispetto alle console rivali. Considerando che l'M2 uscirà solo verso la fine del 1995, Saturn e PSX hanno tutto il tempo per ritagliarsi un bel fettone di mercato, anche alla luce del fatto che già ora negli States il Saturn costa quanto il 3DO (399 dollari) e a settembre il prezzo calerà ulteriormente.

sti i prezzi. Tanto per cominciare, non credo che il 3DO possa impensierire più di tanto il Saturn.
Tanto per proseguire, dopo il lancio della console Sega in Giappone, le vendite della macchina a 32-bit Matushita sono crollate come un castello di carte sotto l'effetto dei gas sfinterici del corrosivo Biomassa. Il Saturn ha toccato quota 800.000, mentre il 3DO non è stato in grado di superare le 400.000 unità, pur essendo disponibile da molto più tempo. Non solo: la Crystal Dynamics, l'unica casa assieme alla EA che sia stata in grado di ricavare dei giochini decenti dall'hardware del 3DO, ha saggiamente deciso di privilegiare Saturn e PlayStation a discapito della con-

Non sottovaluterei invece la Nintendo: quando sarà disponibile, l'Ultra 64 sarà la console più potente e allo stesso tempo più economica sul mercato e con sviluppatori del calibro di Miyamoto, Rare e compagnia bella, alla fin fin della fiera la console della grande "N" potrebbe veramente sbiancare un po' tutti... Per ora, comunque, la piattaforma della nuova generazione più venduta resta il Saturn.
Il resto sono solo parole.

GRRR... ROONEY... SONO PETERSEN!

Ehilà, Matteo!
ti scrivo sempre da quel di Arcore, dove la noia regna sovrana. Si sa, il sonno della ragione genera mostri, giochi del cavolo e consoles invendute. Ma stiamo divagando (o forse no?). In questo marasma totale dal quale spuntano nuovi sistemi ogni giorno che passa (e alcuni sono già morti), mi consola sapere che l'uomo impara dai propri sbagli, soprattutto se ci rimette una valanga di soldi. Tutto questo per dire che rifletterò molto sull'eventualità di comprare o meno una nuova console nei mesi a venire. A parte i problemi logistici (soldi), non vorrei trovarmi per le mani un sistema che non verrebbe supportato a dovere e quindi dimenticato dopo poco tempo. Mi fanno ridere le persone che, avendo comprato un Saturn, ne decantano le lodi, le specifiche tecniche e i dati di vendita, neanche l'avessero costruito loro o fossero soci della Sega. Forse vogliono solo rassicurare sé stessi e convincersi che non hanno fatto un investimento sbagliato. Intanto io osservo lo svolgersi della battaglia tra Sega e Sony. E aspetto. So benissimo che questo atteggiamento, se generalizzato, porterebbe alla paralisi del mercato videoludico, ma malgrado la mia inclinazione verso il joypad (lo sai che è desiderio della mano l'impulso di toccarlo - Nd-Battiato), penso che ciò aiuterà la "selezione naturale". E comunque ricordiamo che stiamo parlando solo di videogiochi (sì, quello dove c'è l'astronavina che spara...), qualcosa nato per servire al divertimento dell'uomo e che tale deve rimanere...

Un saluto,

Alessandro Tirico

PS: Colgo l'occasione per lanciare un'iniziativa personale che spero risulterà gradita a molti di voi. Ho fondato un club per fanatici degli RPG come me. **Shining Force** vi assilla? Avete dritte su qualche RPG in particolare? Beh, scrivetemi! Lascio il mio indirizzo di seguito: via Tiziano, 15, 20043 Arcore (Mi). Grazie per la collaborazione...

IL SATURN E I SUOI FRATELLI

Caro MBF,
seguo da parecchi mesi **Mega Console**, e devo dire che apprezzo molto lo spazio **Mega Mail**, nel quale approfondite aspetti tecnici che su altre riviste non vengono nemmeno accennati, non so se per incompetenza o per ignoranza bella e buona. Senza aprire polemiche, ti scrivo perché vorrei sapere se è vero che il Titan è un Saturn più potente e quando verrà commercializzato. Lo chiedo perché avevo intenzione di comprare una nuova console ed ero appunto indeciso tra Saturn, PlayStation ed eventualmente Titan. Volevo anche sapere se il volante del Saturn funziona solo con **Daytona USA** oppure se è compatibile anche con altri titoli e se vale la pena di comprare il multitap per 7 giocatori, sempre per Saturn. Un saluto a tutta la reda ed in particolare a Char, che insieme a MBF cura Saturn Zone.

Akira

Il Titan non è altro che la versione coin-op del Saturn. Rispetto alla console casalinga, l'ST-V (questo il nome ufficiale del sistema coin-op Sega) vanta più memoria, ma è sprovvisto di lettore CD-ROM,

dal momento che funziona a schede. Tra i giochi basati sull'STV segnalo Virtua Fighter Remix e Golden Axe: The Duel. Va da sé che il Titan non sarà mai commercializzato. Oltre a Daytona USA, puoi utilizzare il volante con Virtua Racing e, prossimamente Sega Rally. Per ora l'unico gioco disponibile che supporta il multitap è Victory Goal, ma l'intera serie sportiva della Sega, tra cui l'atteso NBA Action, è stata concepita nell'ottica dell'opzione multiplayer.

BAMBOLOTTA -TA-TAH

Caro MBF,
sono un ragazzo di 17 anni appassionato di videogiochi come te e tutta la reda di **Emsi**. Tralasciando i complimenti per la rivista, veramente completa in ogni rubrica, vorrei precisare che nel caso pubblicaste la mia lettera, non sarebbe la prima volta e mi sento in dovere di chiedere scusa a tutti quei lettori che hanno un desiderio analogo.
Sono diversi i motivi per cui vi ho scritto:
1) I personal computer: ragazzi, dobbiamo ammetterlo. I PC rappresentano la fetta più ampia del mercato videoludico nel presente e, forse, nel futuro. Dico forse perché non sono né un mago né un profeta e non voglio azzardare previsioni: potrebbero succedere di tutto, per quello che ne so. So benissimo che molti lettori mi criticheranno parecchio, ma questa è la realtà: con i PC ormai si può fare di tutto: film, telegiornali, realtà virtuale, mondi utopistici, programmare videogames per console e infine videogiochi dedicati. E' stata nettissima la ripresa videoludica per PC negli ultimi anni: basti pensare che cinque anni fa il PC non era altro che un mezzo usato al 98% per lavorare e al 2% per divertirsi (per altro solo con le simulazioni di volo o gli RPG, vedi la serie di **Ultima**). Anche oggi i PC sono usati per la maggior parte dei casi come strumenti di lavoro, ma ultimamente c'è stata un'inversione di tendenza e, se prima c'era qualcuno che criticava i PC perché non riusciva a riprodurre fedelmente **Mortal Kombat I & II**, **Super Street Fighter II Turbo**, **Superfrog** e **Project X**, oggi questo non si verifica più. D'altronde, anche le consoles si stanno adattando al sistema dei PC e circolano i primi mouse e modem (e tra non molto copiatori pirata, probabilmente) per Saturn e PSX. Anche il 3DO è stato affiancato al PC grazie alla 3DO Blaster e non viceversa. Badate bene, io sono un fan sfegatato delle consoles e non dei computers come qualcuno di voi potrà pensare, ma non c'è nulla da fare di fronte all'evidenza: negli ultimi due anni negli USA si sono venduti più PC che TV e con il P6 in arrivo... Brrr... Sto male per il mio portafogli...
2) L'altro fenomeno di cui vorrei parlare riguarda la crescita inevitabile del mondo dei videogiochi. Il boom non risale alla commercializzazione del NES Nintendo, ma all'Atari. Al giorno d'oggi, la situazione è cambiata: la Sega, dopo MD, MCD, GG è uscita con 32X e Saturn e grazie al 32X, l'MD vivrà almeno altri cinque anni, mentre con il Saturn + future espansioni, i più grandicelli potranno divertirsi parecchio, a condizione che il prezzo dell'hardware cali a livelli più umani. La Nintendo, dopo l'uscita del Super NES (che non vivrà quanto il MD), del GB (il loro vero cavallo di battaglia, altro che Virtual Boy) e dell'Ultra 64 (250 dollari e conversioni migliorate di coin-op come **Killer Instinct** e **Cruis'N USA**), darà parecchio filo da torcere a Saturn, PSX, 32X e 3DO.
Le grandi società, prima non videoludiche, come la Warner Bros, la Panasonic, la stessa Sony e prossimamente la Nike (non sto scherzando, l'ho letto su una rivista inglese...) si faranno pubblicità attraverso i videogiochi. Naturalmente punteranno ai loro interessi e scommetto il mio MD che si concentreranno solo ed esclusivamente sui picchiaduro, magari poligonali. E' ovvio che la creatività verrà sacrificata in nome delle leggi del mercato, fino a che una nuova casa rivoluzionerà il mercato, come ha fatto la Capcom in passato, si faranno remake su remake e così via...
3) Infine, vorrei dire che attualmente la console a 32-bit più diffusa è, incredibilmente, il 32X, poi vengono Saturn, PSX e 3DO, mentre l'Atari è ancora a miagolare sui tetti. Risulta ovvio che il prezzo accessibile del 32X è l'arma vincente che gli ha permesso di imporsi sulle altre. Quando una console ottiene una base installata sufficiente (almeno 1 milione di pezzi in un anno), allora il suo futuro sarà roseo, anche se fosse una consolina a 2-bit...

Luca Ramires

PS: Un saluto a tutte le lettrici di **MC**: mi raccomando, scrivete anche voi...

PPS: Sentite questa: *"Se la Nintendo e la Sega fossero, rispettivamente, East 17 e Take That, allora noi siamo i Rolling Stones. Potremmo anche essere i più vecchi sul mercato, ma abbiamo ancora voglia di fare Rock'N'Roll."* (Darryl Still, Atari)(so what? - NdMBF)

Non credo affatto che i PC rappresentino il futuro del divertimento elettronico, men che meno il presente. Ho proprio sotto gli occhi un'indagine della prestigiosa Forrester Research la cui conclusione non lascia alcun dubbio: i videogames non verranno mai eclissati dai computer games, almeno in termini di vendita. *"Un best seller per PC/Mac non supera i 40 milioni di dollari di fatturato, laddove un gioco come Sonic The Hedgehog ha permesso alla Sega di incamerare 400 milioni di dollari"*. (da Wired, June 1995). Super Mario Bros (NES) ha venduto oltre 40 milioni di pezzi in tutto il mondo: un best-seller per PC raramente supera i 500.000 pezzi. Il mercato del divertimento elettronico è

Mattia Loy

Alessio Brigada

monopolizzato dal software per console: nel 1994, più dell'80% dei giochi venduti erano per console. Il PC non è la macchina da gioco ideale e dubito che potrà diventarlo nei prossimi anni. Resta ancora troppo costoso soprattutto se paragonato a sistemi ludici ben più potenti (PlayStation, Saturn e presto M2 e Ultra 64) e nonostante tutto è ancora troppo difficile da utilizzare, il che ne pregiudica la diffusione massificata come strumento ludico. Questo ovviamente non implica che il software per PC sia qualitativamente mediocre - al contrario, alcuni dei migliori titoli che abbia mai giocato sono computer games - tuttavia quando si parla di "macchina da gioco" si parla di console. Concludo precisando che la piattaforma a 32-bit più diffusa è il Saturn e non il 32X, che tra l'altro è un semplice upgrade.

MORTAL NOIA

Mitica redazione di EmmeCi, chi vi scrive è un mitico possessore di MD, MCD, 32X e GG che adora i picchiaduro. Vi ho scritto per sottoporvi la mia analisi di due versioni di **Mortal Kombat II** uscite per SNES e 32X. Iniziamo dalla presentazione: quella per SNES non è niente male, ma quella per 32X è tratta direttamente dal coin-op e ogni personaggio è accompagnato dalla sua scheda personale. Primo livello: l'acido della versione SNES è un po' troppo statico rispetto a quello del 32X, ma il riflesso delle statue ai lati è molto più definito e inoltre l'ombreggiatura dei personaggi è trasparente, quindi più realistica. Nel secondo livello la versione per 32X vanta due uccelli sullo sfondo, mentre la versione SNES ne ha uno solo. Inoltre, la colorazione della versione Sega è più ricca di quella per SNES, sia per quanto riguarda il cielo sia per il pavimento. Nel terzo livello l'unica cosa che ho notato è che le due statue sono collocate in una posizione leggermente differente nelle due versioni e che il riflesso di una montagna varia. Nel quarto livello, il monaco della versione 32X si muove di più rispetto alla versione SNES e il tappeto rosso di fronte a lui è più lungo. Nel quinto livello, gli alberi della versione SNES ruggiscono, mentre nella versione 32X non emettono alcun suono (!). Viceversa, gli alberi laterali della versione 32X hanno due diverse espressioni, una più sadica dell'altra. Questo non si verifica nella versione SNES. Nel sesto livello, la lava che cola sullo sfondo della versione 32X è più definita e inoltre l'intero livello è più ampio ai lati. Nel Pit II le due versioni sono quasi identiche, se si eccettua la Pit Fatality: il 32X segue per un po' il poveraccio che sta per spiacciarsi per poi cambiare inquadratura, mentre nella versione SNES lo "stacco" è immediato. Nell'ottavo livello nella versione Sega sono presenti alcune colonne che sullo SNES non ci sono, ma in questa versione è presente il rumore della corrente del portale. I monaci della versione 32X si muovo-

Massimo Ambrosini

X-FILES VS STAR TREK

"Con la poca capacità che mi è rimasta di scrivere vorrei informare Fabio che anch'io, come lui sono un patito di **X-Files** e che vorrei appoggiare in tutto e per tutto la sua campagna. Infine vorrei lanciare un altro appello, se qualcuno in reda sa cosa voglia dire *"Signor Crusher, curvatura quattro, attivare"* si faccia avanti e si unisca alla mia protesta contro Italia 1: RIVOGLIO LA SERIE REGOLARE ALLE 16:30."

Christian "Cage" Fonnesu

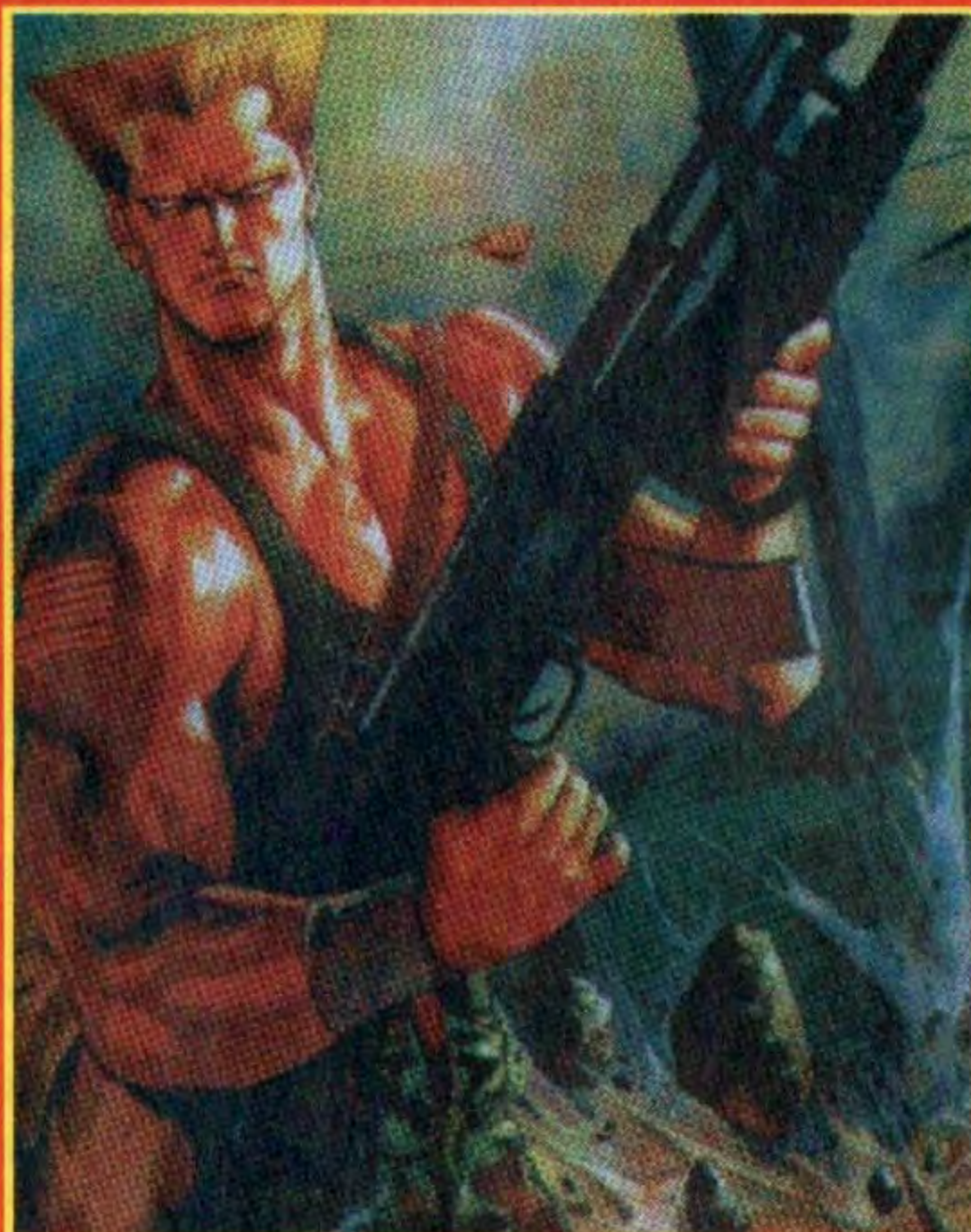
Il signor Crusher, questo sconosciuto... Vi siete mai chiesti che cacchio ci farà un guardia marina nelle profondità degli spazi siderali? Mmm, cose belle... Italia1 se ne strafotte dei Trekkies italiani, intanto io me lo cuzzo su Sky One del supremo Murdoch (insieme a Deep Space Nine, X-Files e VR Troopers). Vuoi un consiglio? Cuzzati il paraboloide, ciccio...

no di più rispetto alla versione SNES... Nell'ultimo livello il pubblico sullo sfondo urla solo nella versione SNES. Nella versione 32X, le barre di energia e il nome del giocatore sono identiche al coin-op, mentre la versione SNES ha i nomi posizionati sotto. Le urla della versione 32X sono... da urlo, peccato che manchi la risata del DANGER presente invece sullo SNES...
La versione SNES, dopo un uppercut presenta l'excellent, il superb, il ruggito o il toasty, mentre il 32X ha l'excellent, l'outstanding e il mitico toasty. Nella versione 32X non è presente il rumore del personaggio che scivola sul ghiaccio, ma ci sono molti altri effetti sonori come il rumore di uno pseudo arpione che emette Shang Tsung nell'atto di succhiare l'energia all'avversario. Le urla di attacco di Liu Kang e Rayden della versione SNES sono più vicine all'originale. Per finire (Dio sia lodato - NdMBF): la scritta "friendship" del 32X è più grande di quella per SNES.
Leggendo questa analisi non dobbiamo dimenticare che il 32X è una piattaforma a 32-bit ed è quindi normale che la prima versione sia più dettagliata della versione SNES. Peccato solo i programmatori l'abbiano realizzata un po' in fretta...

Gianpiero (Cioppi) De Angelis
Roma

Zzzz... Er... Ah, è finita? Mamma mia, che palla... Scusa Cioppi, ma non posso farci nulla. Mi sono distratto a metà della descrizione del terzo livello e non mi sono più ripigliato... Dimmi la verità: ne hai di tempo da spendere, eh? Mi spieghi la finalità di questo confronto, dal quale, peraltro, non si evince quale delle due versioni sia la migliore? Avresti potuto mettere in evidenza che è assurdo spendere 350 papagne per giocare una versione marginalmente migliorata di un gioco che per SNES e Megadrive è disponibile da mesi e da qui operare una critica radicale al 32X, un sistema che per quanto riguarda la qualità del software ha sicuramente deluso le aspettative degli utenti. Il fatto che il miglior titolo dell'upgrade Sega, Doom, sarà presto disponibile anche per SNES su cartuccia la dice lunga sull'effettiva offerta ludica del 32X. La politica di commercializzare vecchi classici degli anni '80 (Afterburner, Space Harrier, tra non molto persino Out Run) per lanciare un sistema nuovo è, a mio parere, estremamente controproducente. Anche distribuire versioni leggermente migliorate delle controparti a 16-bit non incrementa certo le vendite: vorrei sapere quanta gente comprerebbe l'aggeggio per giocare a Pitfall: The Mayan Adventure... Bah... Se la Sega non butta fuori in fretta titoli inediti di grande impatto (Virtua Fighter da solo non basta: Scavenger dateci sotto!), il 32X farà rima con MCD...

VIENI QUA A DIRLO SE HAI CORAGGIO!

LA POLEMICA

Aizzarisse MBF,
vorremmo rispondere alla delirante lettera di questo Luca Betti, che ci ha provocato una irrefrenabile ilarità. Basterebbero le missive di Lealis e Mr Fox per fargli tornare il lume della ragione, ma ci sentiamo in dovere di difendere il gioco senza il quale non esisterebbero **Tekken, MK** etc...
Discutere anche solo la pettinatura di Guile è come mettere sotto accusa l'intero settore dei videogames.
1) Per quanto riguarda l'aspetto sonoro, non sappiamo se ha presente il Virtual Audio della Capcom. Hai mai visto il coin-op? Intendiamo la versione Super, of course. Hai mai combattuto contro Vega usando Ken, con la griglia che cade e la musica che incalza? E le colonne sonore di Ken, Guile, Cammy e T.Hawk? Le migliori nella storia dei coin-op (per non parlare di quelle finali). Altro che "*stancanti*" o "*nella media*". E' curiosa questa critica da parte di uno che ammira un gioco le cui musiche sono nenie insulse e tutte uguali, per di più coperte da effetti sonori troppo alti, probabilmente una scelta mirata dei programmatori...
2) "*Grafica infantile*". Già, così infantile da trarne film d'animazione, manga, card, album di figurine, t-shirt, spille, miniature...
3) La versione **Turbo** o X per 3DO
Un'unghia del mignolo sinistro di Gouki (selezionabile) è più carismatica, significativa ed intelligente di tutta la serie di MK, NBA Jam e Donkey Kong Country (questi sì che sono giochi dal concept originale, vero?).
4) Grazie per i consigli sui giochi da comprare, ma noi il Super NES lo usiamo solo per rpg come Final fantasy III, Gaia, Mana, Zelda e Dragon Quest. Per gli altri generi, abbiamo PSX, 3DO, Duo, MD+MCD; NES, GB e PC con cui sollazzarci. Ah, la fine completa dei SF è a level 8 all victory. Stacci bene, eh?

Luca Mauroner e Fabio Vezzosi

PS: Carino **MKIII**, ma contro **SF Zero**...

Ragazzi, siete degli stereotipi semoventi, i classici otaku all'ultimo stadio alienati e sostanzialmente irrecuperabili, *hopeless*. E' inutile che fate gli indifferenti, sto parlando proprio a voi, ultrà di Street Fighter: il vostro fanatismo compromette l'immagine dell'intera categoria degli sportivi videoludici. Insomma, per quattro babbioni in croce che sono pronti ad estrarre il tagliaunghie per ribadire la superiorità di un gioco su un altro, noialtri veniamo etichettati come "ritardati" nelle recensioni cinematografiche del Corriere della Sera. Non si può andare avanti così, amici uligani. D'ora in poi le trasferte in sala giochi ve le pagate da soli, le società ne hanno le scatole piene di rissosi come voi (sia messo a verbale che io mi schiero dalla parte dei tifosi, visto che i soldi li mettono loro e nel prossimo videomercato dovremo rafforzarci ulteriormente. Però niente sconti sulla campagna abbonamenti... - NdSimon)...

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039 - 6082088

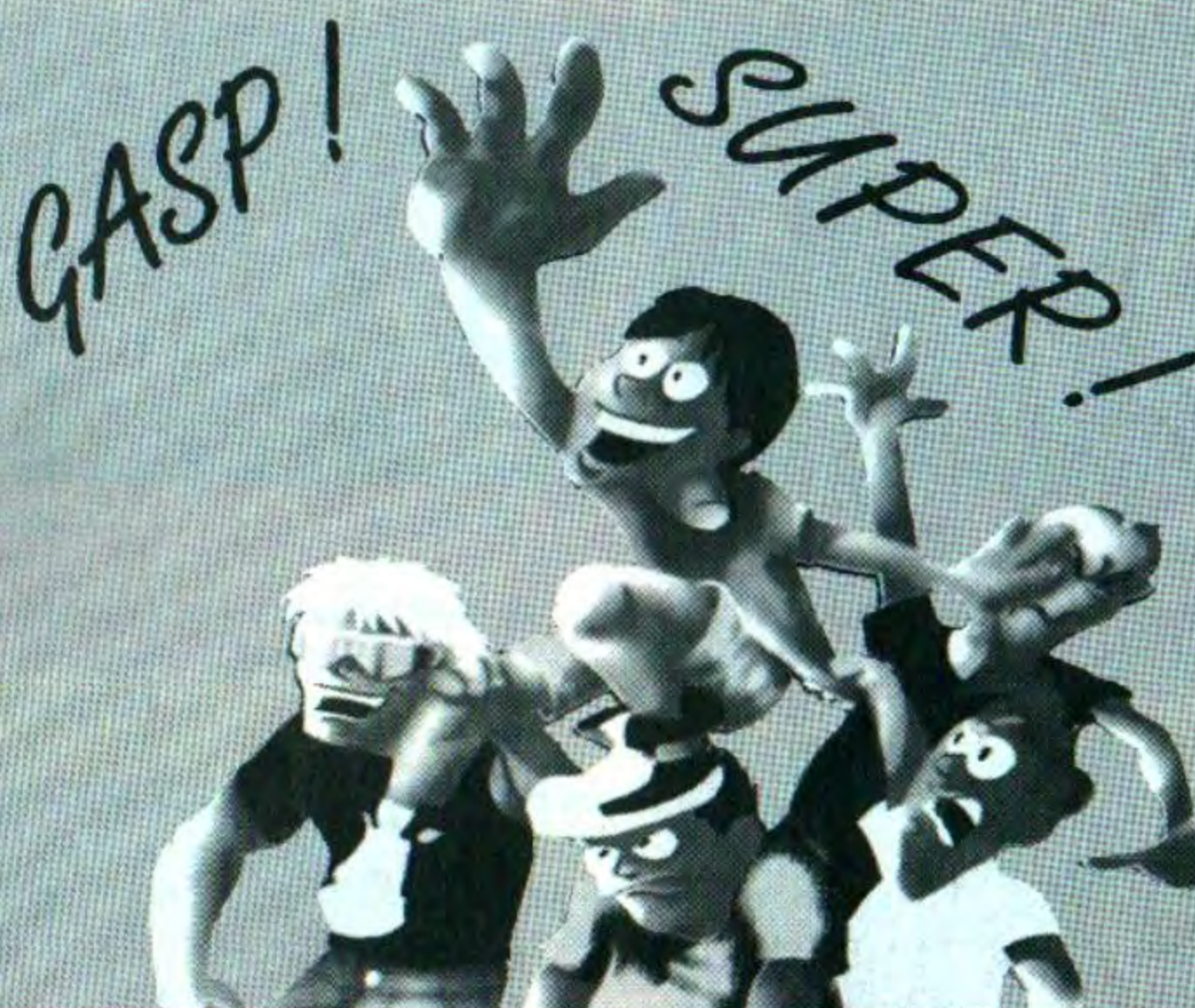
M.DRIVE 2+2JOIPAD	199.000
M.DRIVE+GIOCO+2 JOIP.	225.000
JOISTIC PRO 5*LARGE	69.000
JOISTIC 6 TASTI FIGHT*1	35.000
JOIPAD PRO 4* 6 TASTI	29.000
JOIPAD 6 TASTI FIGHT.2	35.000
PELOUSHE SONIC	25.000
> MEGADRIVE <	
AERO THE ACROBAT 2	*99.000
ALADDIN	*99.000
ALIEN SOLDIER	>Telefona!
ASTERIX	*59.000
BALL JACKS	*35.000
BATMAN RETURNS	*39.000
BOOGERMAN	*49.000
BUBBA N STIX	*55.000
BUBSY 2	*49.000
CAPITAN HAVOC	*45.000
CAPTAIN AMERICA	*39.000
CAPTAIN RANG	*69.000
CHARLES BARCKLEY	*45.000
CLAYFIGHTER	*49.000
COMBAT CARS	*39.000
DAFFY DUCK	*115.000
DRAGON	*55.000
FEVER PITCH	>Telefona!
FIFA SOCCER 95	*99.000
GUNSTAR HEROES	*59.000
INCREDIBLE HULK	*39.000
JOE MONTANA 3	*39.000
JOHN MADDEN'94	*55.000
JOHN MADDEN FOOTB.	*35.000
MEGA TURRICAN	*49.000
MIGHTY MAX	*49.000
NBA JAM	*45.000
NBA JAM TOURN EDIT.	*99.000
NIGEL MANSELL	*69.000
PITFALL	*69.000
R.B.I BASEBALL	*49.000
RED ZONE	*65.000
REN & STIMPY	*59.000
ROAD RUNNER	*105.000
ROAD RUSH 3	*99.000
ROBOCOP VS TERMINAT.	*69.000
SAMURAI SHOWDOWN	*125.000
SAMURAI SPIRIT	*89.000
SECOND SAMURAI	*49.000
SENSIBLE SOCCER	*69.000
SHAQ-FU	*55.000
SONIC 3	*69.000
SONIC SPINBALL	*55.000
SPEEDY GONZALES	*115.000
STREET RACER	>Telefona!
SUPER MONACO GP.2	*35.000
SUPER STREET FIGHT	*89.000
SYLVESTER & TWEETY	*89.000
THE LION KING	*99.000
THE STORY OF THOR	*149.000
TOPOLINOMANIA	*69.000
TURLES TOUR FIGHT	*69.000
WINTER OLIMPICS	*36.000
WORLD CUP USA'94	*36.000
WORLD HERO	*89.000
ZERO THE KAMIKAZE	*99.000
ZERO TOLERANCE	*55.000
> PER ALTRI TITOLI < TELEFONA!	

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

RAGAZZI !! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

PREZZI PAZZI MD.	*****	**PREZZI PAZZI MD.**	*****
*VIRTUA RACING	89000	*SUPER SHINOBY 2	39000
*PETE SAMPRAS T.	69000	*RISKY WOOD	29000
*STREET RAGE 3	79000	*FATAL FURY 2	64000
*STREET FIGHTER 2	55000	*THUNDERFORCE 4	59000
*ROCKET KNIGHT	39000	*GOLDEN AXE 3	39000
*HULK	35000	*MORTAL KOMBAT2	59000
*NBA JAM	45000	*DYNAMITE HEDDY	59000
*MICKEY & DONALD	45000	*SPLATTERHOUSE3	39000
PREZZI PAZZI GG.	*****	**PREZZI PAZZI MS.**	*****
*ULTIMAT SOCCER	49000	*BATMAN RETURNS	29000
*SONIC 1	29000	*PRO WRESTLING	26000
*PRINCE OF PERSIA	32000	*RESCUE MISSION	26000
*WIMBLEDON	29000	*BUGGY RUN	26000
*MORTAL KOMBAT2	49000	*INDIANA JONES	32000
*ASTERIX	35000	*GLOBAL GLADIAT.	32000
PREZZI PAZZI GB.	*****	**PREZZI PAZZI SN.**	*****
*MORTAL KOMBAT2	44000	*MUSCLE BOMBER	65000
*GOLF MARIO	32000	*CLIFFHANGHER	49000
*I PUFFI	42000	*YUYU HAKUSHO 2	59000
*LEMMINGS 2	32000	*MORTAL KOMBAT2	75000
*S.MARIOLAND 3	44000	*FATAL FURY SP.	89000
*ALIEN 3	32000	*GOOF TROP(Pippo)	49000

>VUOI CAMBIARE I TUOI GIOCHI??TELEFONACI!!<
>NOI TE LI "SUPERVALUTIAMO"<

GASP! SUPER!

GAME GEAR + GIOCO	169.000
MASTERGEAR CONVERT.	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000
ALIMENTATORE 220V	16.000
> GAME GEAR <	
AERIAL ASSAULT	*35.000
ALIEN SYNDROME	*35.000
BATMAN RETURNS	*38.000
CHAKAN	*35.000
CHUCK ROCK 2	*38.000
DONALD DUCK	*38.000
EXCELLENT DIZZY COLL.	*38.000
FANTASY ZONE	*35.000
GP RIDER MOTO	*39.000
HOOK	*35.000
JUNGLE BOOK	*45.000
ROAD RASH	*38.000
ROBOCOD 2	*38.000
SHINOBY 2	*8.000
SONIC SPINBALL	*43.000
STAR WARS	*35.000
STRIDER RETURNS	*36.000
THE LION KING	>Telefona!
WORLD CUP USA	*43.000
> MASTER SYSTEM <	
ASTERIX	*36.000
CHUCK ROCK 2	*39.000
DESERT STRIKE	*39.000
DONALD DUCK 2	*39.000
DONALD DUCK+T.Shirt	>Telefona
F.1 RACING	*39.000
MICKEY MOUSE 2	*39.000
MICKEY MOUSE CASTLE	*36.000
MICROMACHINES	*39.000
POWER STIKE 2	*36.000
PREDATOR 2	*28.000
ROBOCOD 2	*28.000
S.MONACO GP.2	*36.000
SHADOW DANCER	*28.000
SHINOBY	*28.000
SIMPSONS	*28.000
SONIC	*36.000
SONIC 2	*39.000
STREET OF RAGE 2	*36.000
SUPER KICK OFF	*36.000
SUPER OFF ROAD	*28.000
TERMINATOR	*25.000
WIMBLEDON	*28.000
WINTER OLYMPIC	*36.000
> PER ALTRI TITOLI < TELEFONA!	
SEGA>32 X<SEGA	
ADATTATORE 32 X PAL	*299.000
DOOM	*139.000
SUPER AFTER BURNER	*119.000
SONIC CHAOTIX	>Telefona
> PER ALTRI TITOLI	TELEFONA!
SEGA>SATURN<SEGA	
SATURN CONSOLE	>Telefona!
JOIPAD X SATURN	*59.000
GRAN CHASER	>Telefona!
SHINOBY EX	>Telefona!
DAYTONA USA	*129.000
ASTAL	*139.000
PANZER DRAGON	*139.000
> PER ALTRI TITOLI < TELEFONA!	

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaurimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tutta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

GAME BOY — SUPER NINTENDO — SEGA — GAME GEAR

SATURN ZONE

La console della Sega sta letteralmente conquistando i videogiocatori nipponici. Questo l'inequivocabile verdetto dell'edizione 1995 del Tokyo Toy Show, una delle più importanti fiere del divertimento elettronico del mondo che Giancarlo Carlini - eclettico ed instancabile titolare di Console Generation - ha seguito in esclusiva per Mega Console. In queste pagine potete vedere alcuni dei titoli presentati tra l'entusiasmo generale dei supporters Sega. Il Saturn si avvia a raggiungere il milione di unità vendute e non escludiamo addirittura che quando leggerete queste righe, quella cifra sarà già stata superata... Aaagrande!

A cura dell'Otaku Team Inc., al secolo Matteo "MBF" Bittanti e Pierfranco "Char Aznable" Merenda - si ringrazia Giancarlo Carlini per la collaborazione -

BITS FROM JAPAN

La principale attrazione dello show giapponese era costituita dal duo **Virtua Fighter 2** e **Virtua Fighter Remix**, dei quali parleremo approfonditamente nelle prossime pagine. Tra gli altri titoli presentati segnaliamo l'eccezionale **Clockwork Knight 2**, ancora più spettacolare e giocabile del primo, **Donpachi** (Atlus) uno sparacchino verticale estremamente giocabile, **The King of Spirits** (Atlus) un incrocio tra **The Need for Speed e Ridge Racer** molto veloce, ma che abbisogna ancora di qualche sistematina prima dell'uscita. **Chase HQ Special Edition** (Taito) rappresenta un'evoluzione dell'omonimo coin-op. Niente male. Taito: vi preghiamo in ginocchio, convertite **Bubble Symphony** per Saturn! Siamo rimasti delusi da Darkstalkers: **Vampire** (Capcom): la versione Saturn (ma anche quella PlayStation, se è per questo) è terribilmente scattosa. Ci auguriamo solo che a settembre, quando sarà disponibile, i problemi saranno stati risolti. Molto meglio **X-Men: Children of The Atom**, di cui dovreste trovare almeno una foto. La grandiosa notizia è che la Capcom sta lavorando al gaudioso **D&D Tower of Doom** per Saturn. Uscita prevista: ottobre. A settembre invece giocheremo a **Street Fighter Zero** aka **Street Fighter Legends**. La Takara ha presentato il suo primo titolo per Saturn: è **Steamgear Mash**, un action game molto giocabile e terribilmente divertente. **Virtua Hang-On GP '95** (Sega) è eccezionalmente veloce. Tra le altre cose interessanti c'era una simulazione di Formula Uno con prospettiva a 3/4 veramente promettente. **The Story of Thor 2** uscirà solo per Saturn e già si preannuncia galattico e secondo alcune indiscrezioni, **Streets of Rage IV** sarebbe in fase di sviluppo esclusivamente per il 32-bit Sega... Novità Acclaim: **Mortal Kombat II** e **Batman Forever**. Il primo è assolutamente identico al celebre coin-op, mentre il secondo vanta una grafica semplicemente sensazionale... Konami: **Castlevania** è previsto per ottobre.
It' Saaaatum Time, boy!

SATURN FACTS

Visto l'enorme successo commerciale della console a 32-bit Sega (800.000 unità vendute in meno di sei mesi!), due nuovi colossi dell'intrattenimento elettronico si apprestano a commercializzare un Saturn-compatibile: sono Kodak e Aiwa. Dopo Hitachi (H-Saturn) e JVC (V-Saturn), ci aspettano forse un K-Saturn e un A-Saturn? Staremo a vedere. Intanto la Sega ha annunciato in Giappone che intende lanciare una serie di giochi direttamente in versione budget, a 4000 yen, per conquistare una fetta d'utenza ancora maggiore. Cose belle...

LUPIN III SU SATURN!

Lupin, Lupin, inconfondibile Lupin...

VIRTUA COP

SHOOTER — **SEGA** — **OTTOBRE**

La conversione di uno dei migliori shooter a bersaglio mai visti in sala giochi è semplicemente eccezionale in termini di realismo. **Virtua Cop** per Saturn snocciola la bellezza di 60 frames al secondo e tutto il texture mapping che aveva reso celebre il coin-op. Non manca l'opzione per due giocatori e si vocifera che al momento del lancio la Sega commercializzerà una pistola laser di qualità eccelsa... Uno dei migliori titoli per Saturn in fase di sviluppo.

DARIUS GAIDEN

SPARATUTTO — **TAITO** — **SETTEMBRE**

Ho visto uno sparatutto incredibile ed era per Saturn. Signore e signori, **Darius Gaiden** è in arrivo per il 32-bit ed è lo sparacchino a scorrimento orizzontale più massiccio mai uscito su un sistema da casa... Checkatelo, io non ho più parole... Ah, è MBF che parla, anzi scrive...

STREET FIGHTER: THE MOVIE

PICCHIADURO **CAPCOM** **SETTEMBRE**

Street Fighter: The Movie Edition atterra sul Saturn. Il nuovo divertissement del popolare beat'em up Capcom è stato sviluppato dalla Gamestar e rappresenta un coraggioso tentativo di applicare la grafica fotorealistica della trilogia di **Mortal Kombat** alla giocabilità eccelsa di **Street Fighter 2**. Le mosse dei vari lottatori digitalizzati sono per lo più identiche a quelle delle controparti in bitmap, ma i fondali sono stati quasi completamente ridisegnati e si ispirano chiaramente alle situazioni del (pessimo) film da cui il gioco è tratto. **Street Fighter The Movie** include due nuovi personaggi Nash e Rose. La versione Saturn sarà assolutamente identica al coin-op...

Il gioco del film del gioco... Er...

E non è finita: è in arrivo anche Street Fighter 2 The Animated Movie!

SATURN FAX

* La Sega ha annunciato **Shining Wisdom**, il primo episodio a 32-bit della interminabile saga di **Shining Force**... Dirige il Sonic Team.

* La grande "S" prevede di commercializzare almeno 3.000.000 di Saturn entro la fine del 1996 in America.

* La Bullfrog ha appena annunciato **Theme Park Deluxe Edition** per Saturn...

* **Gex** su Saturn: la Crystal Dynamics dice settembre...

* La Capcom sta lavorando ad un platform game che avrà come protagonisti gli eroi della saga di **Ghosts'n'Goblins**...

* L'Interplay ha annunciato **Rock'n'Roll Racing 2** per Saturn. Il demo che abbiamo visto a Los Angeles ci aveva lasciati di stucco...

PROJECT OVERKILL

AZIONE **KONAMI** **DICEMBRE**

Destinato a diventare uno dei videogiochi più violenti dell'anno, **Project Overkill** ci permette di indossare i panni di uno spregiudicato mercenario pronto a sbriciolare le budella a tutti coloro che oseranno intralciare i nostri piani. Ultraviolenza digitale come non si era mai vista: i cadaveri crivellati di colpi dei vostri avversari splattati sul pavimento susciteranno lo sdegno delle associazioni dei genitori... Un motivo in più per giocarci, eheheheh...

CYBERSLED

AZIONE **NAMCO** **LUGLIO**

Conversione diretta dell'omonimo coin-op già vista su PlayStation... Possibilità di gioco simultaneo a due giocatori. Datato, ma molto giocabile... In attesa di **Ridge Racer**, ci accontentiamo anche di **Cybersled**, via.

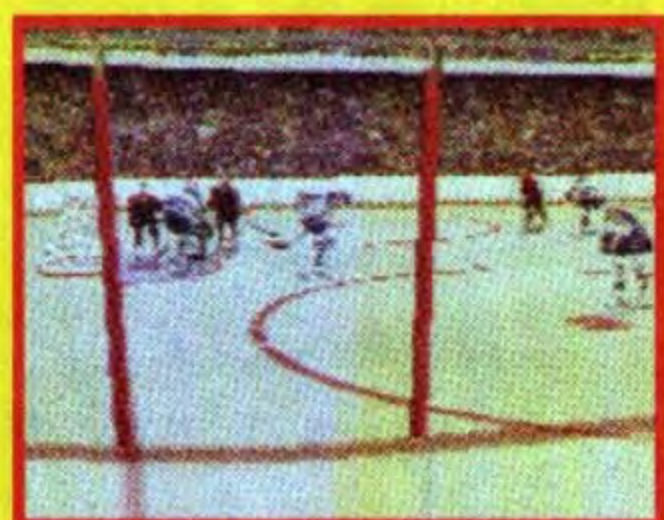
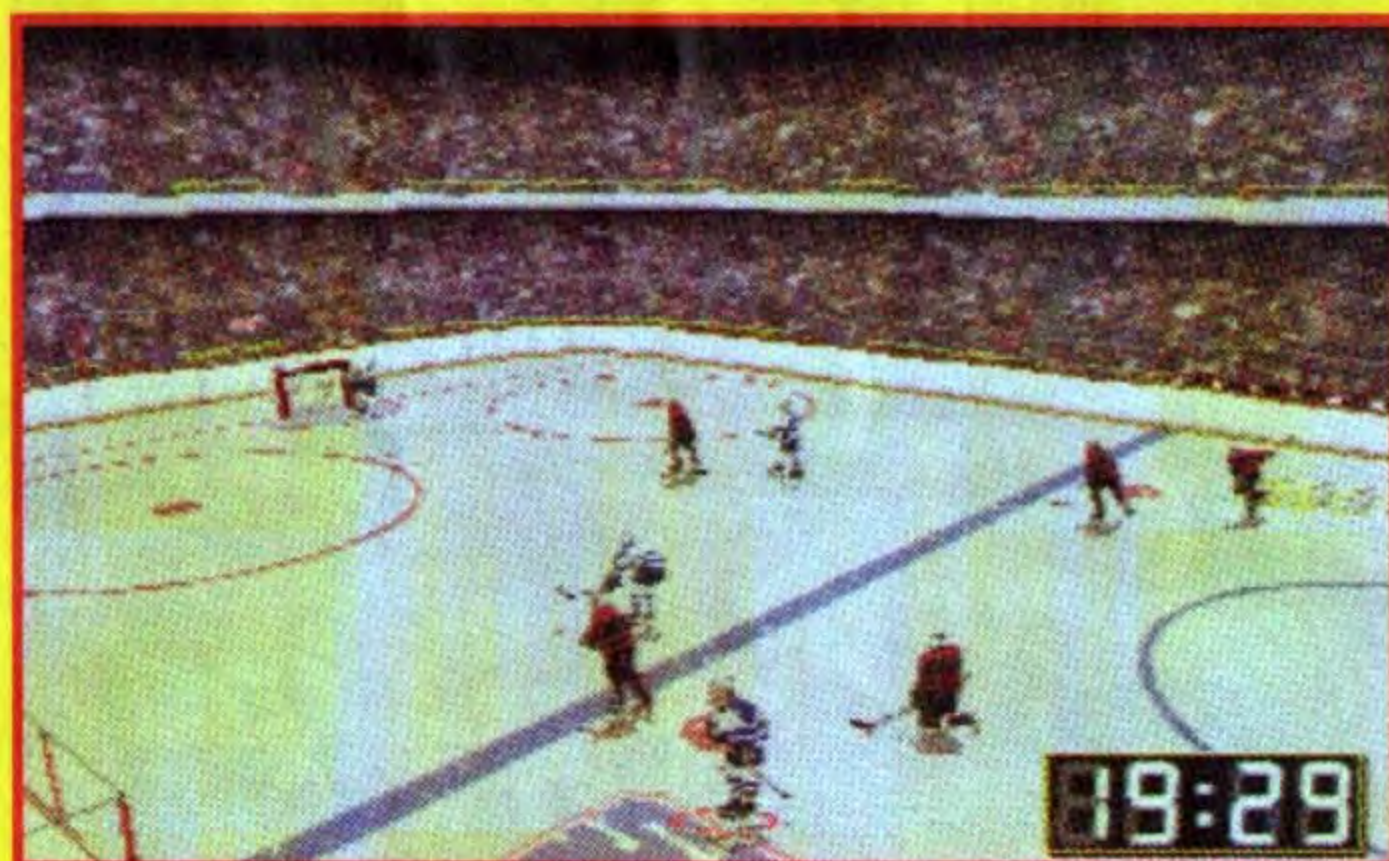
DARKNET

AZIONE **IMAGITEC DESIGN** **DICEMBRE**

Gioco d'azione in 3D isometrico, **DarkNet** recupera gli scenari del leggendario **Escape from the Planet of Monster Robots** mixandoli alla violenza dei coin-op dell'ultima generazione. Ambientato in un futuro cibernetico dominato dal tirannico megacomputer **DarkNet** lascerà il segno...

NHL ALL STAR HOCKEY

SPORTIVO **SEGA** **LUGLIO**

Praticamente, la risposta della Sega alla serie di **NHL** dell'EA. Il titolo include sette modalità di gioco differenti, tutte e 26 le squadre della NHL, sedici tipi di prospettive, possibilità di giocare in dodici, acquistare e vendere giocatori, personalizzare la propria squadra... Un po' pixelloso...

PRIMAL RAGE

PICCHIADURO **TIME WARNER INTERACTIVE** **SETTEMBRE**

Ecco la prima immagine ufficiale di **Primal Rage** per Saturn. Sviluppato dai mitici Probe, il beat'em up più lucertoloso di sempre dopo **Rampage**, uscirà a settembre sotto etichetta TWI. Aspettatevi una conversione identica pixel-per-pixel all'originale. Secondo alcune indiscrezioni, la versione Saturn potrebbe contenere addirittura degli extra rispetto al coin-op...

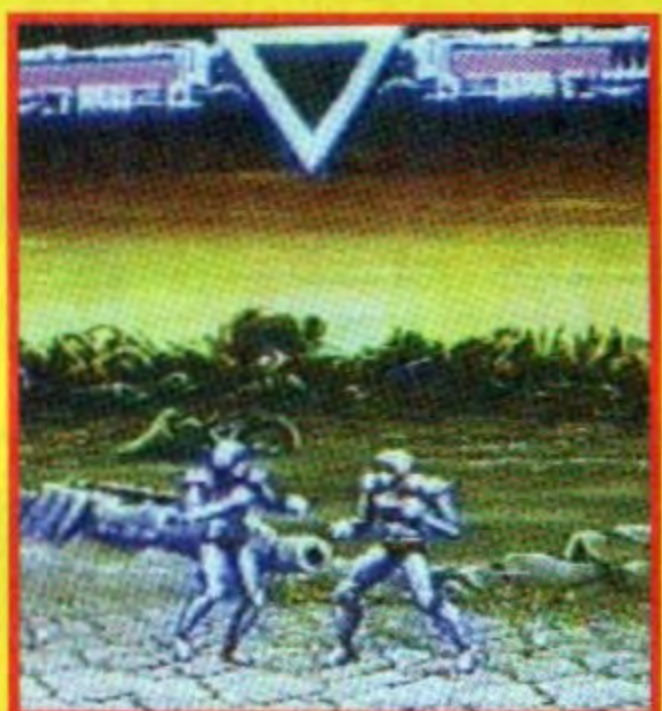
BLACK FIRE

SPARATUTTO **SEGA** **SETTEMBRE**

Versione evoluta di **Comanche Overkill. Black Fire** è una simulazione arcade di elicottero che vanta quindici livelli di blastamento totale interamente texture-mappati, la possibilità di muoversi in ambienti tridimensionali a 360° e un sacco di ultra-violenza digitale.

VR TROOPERS

SEGA | AZIONE | SETTEMBRE

Action game ispirato ad una celebre serie televisiva americana. Prevista una conversione anche per 32X e Megadrive. Check this out!

DARK LEGEND

PICCHIADURO | DATA EAST | IMMINENTE

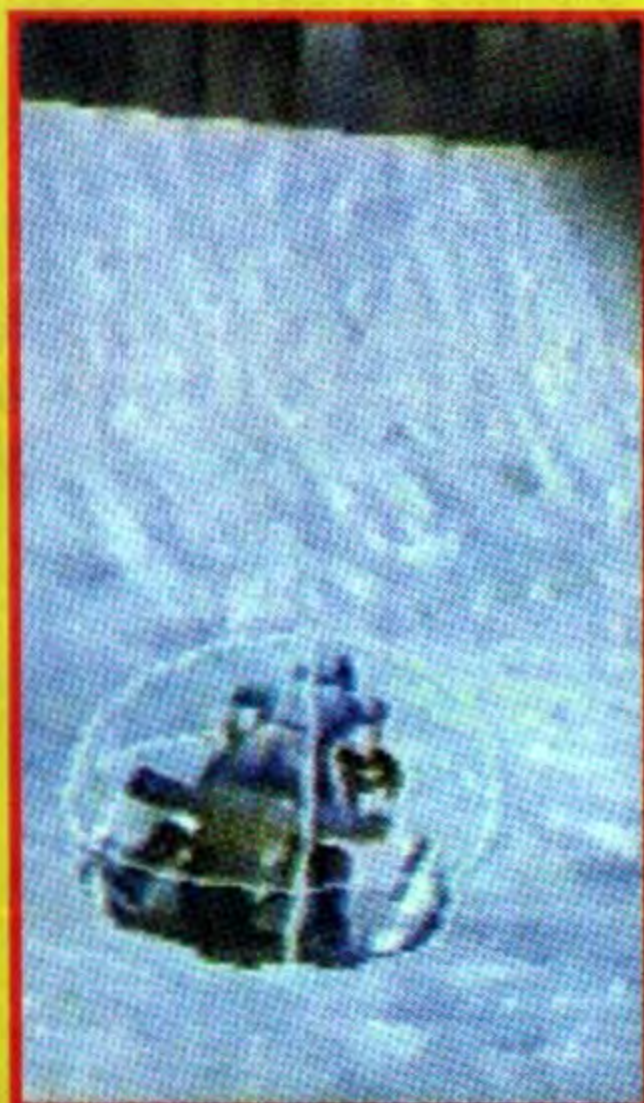
Conversione diretta del primo coin-op basato su piattaforma Titan, **Dark Legend** è il classico beat'em up ad incontri che cita parecchio da Samurai Shodown 1 & 2 per Neo Geo. Recensione pressoché imminente...

AMOK

SEGA | **SPARATUTTO** | **TBA**

Sparaspara subacqueo caratterizzato da grafica futuristica (per certi versi è assai simile a Gran **Chaser**) e da ottimi effetti quali riflessione e rifrazione della luce. Qualunque cosa voglia dire...

VERTIGO

AZIONE | **SCAVENGER** | **DICEMBRE**

Uno dei migliori titoli per Saturn che abbiamo mai visto. **Vertigo** è un'incredibile simulazione di corsa futuristica iper veloce e mega fluida realizzata da uno dei migliori team della Sega: gli Scavenger. Il gioco vanta salite e discese mozzafiato, tunnel, curve a gomito e giri della morte. Semplicemente spettacolare. Semplicemente Saturn.

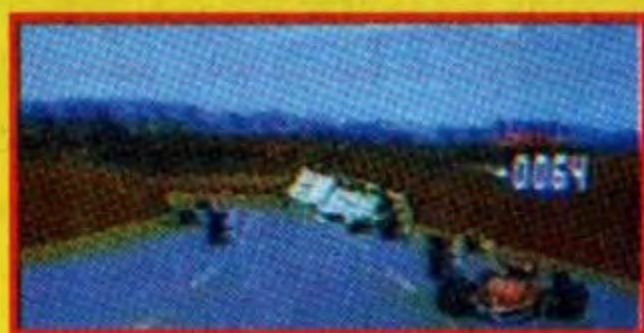
Voi pilotate l'omino nella biglia magnetica gigante: la velocità di Vertigo è semplicemente incredibile!

Vertigo è la dimostrazione che il Saturn non è meno potente della PSX in termini di animazione...

In termini di divertimento, Vertigo è paragonabile a F-Zero: speriamo che la versione finale non ci deluda!

HEAVY MACHINERY

SEGA | **AZIONE** | **TBA**

Quando **Mad Max** incontra... er... **Mad Max**. Gioco di corse ambientato nel secolo prossimo venturo avente come protagonisti mezzi post-atomici e scenari iperdesertici. Potevano sprecarsi un filo di più con la grafica però...

MARKET PLACE

SHOWCASE SATURN

Prossimamente su queste pagine...

FIFA SOCCER '96 (EA)
Update del gioco di calcio più venduto nel mondo.

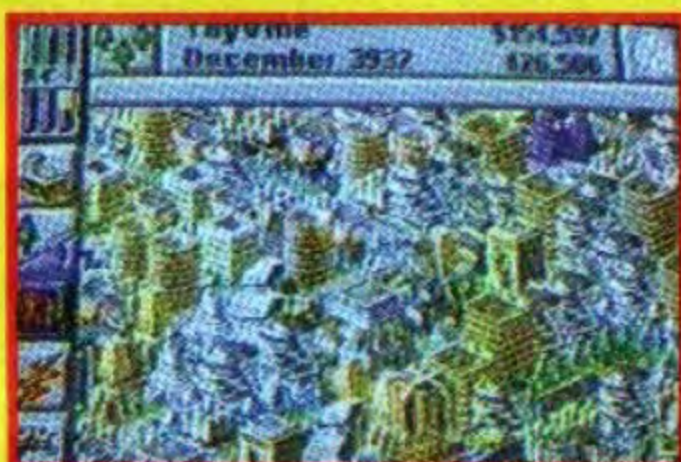
NBA JAM T.E. (Acclaim)
Più galattico del coin-op, credeteci...

OFF WORLD INTERCEPTOR (Crystal Dynamics)
Conversione migliorata dell'omonimo gioco per 3DO.

VIRTUA RACING (TWI)
Compatibile con il volante Sega.

WOLVERINE (Sega)
L'uomo dallo scheletro di adamantio arriva su Saturn!

BRAIN DEAD (Readysoft)
Un altro laser game dai creatori di Dragon's Lair...

SIM CITY 2000 (Sega)
Il capolavoro della Maxis è compatibile con il Saturn Mouse.

DARKSTALKERS: VAMPIRE (Capcom)
Conversione diretta del celebre coin-op...

ROCK'N ROLL RACING 2 (Interplay)
Uno dei migliori titoli visti su una piattaforma a 32-bit...

WORLD ADVANCED TAISEN (Sega)
Il più incredibile wargame mai realizzato!

DESCENT (Interplay)
Più estremo di Doom, più giocabile di qualsiasi altra cosa vista su PC...

WRESTLEMANIA (Acclaim)
Insieme a Blazing Tornado (Human), il primo wrestling per Saturn...

CASPER (Interplay)
Tie-in dell'ultimo film prodotto da Spielberg...

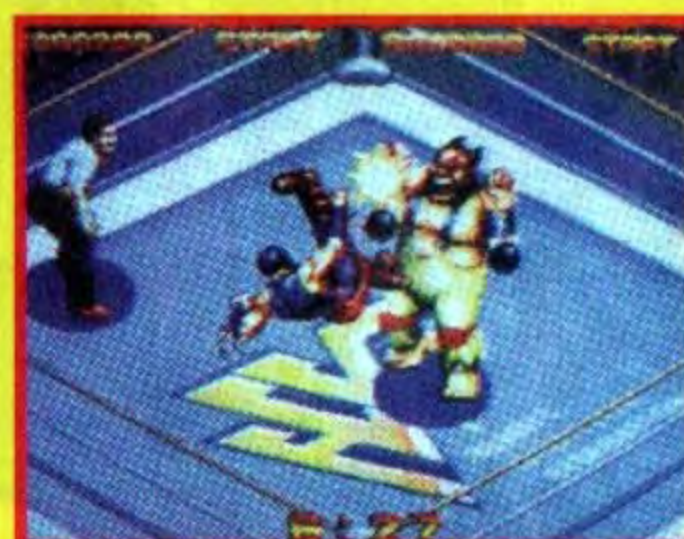
GOLDEN AXE: THE DUEL (Sega)
Picchiaduro ad incontri basato sulla tecnologia Titan/ST-V

HOT BLOODED FAMILY (Technosoft)
Clone di Final Fight già visto su PSX...

BOXE SATURN (EA/JVC)
Simulazione di boxe interamente in 3D!

VIRTUA HANG ON (Sega)
Velocissima gara motociclistica in 3D!

HAT TRICK HERO (Taito)
Conversione diretta del celebre coin-op Taito.

BLAZING TORNADO (Human)
L'evoluzione a 32-bit di Super Fire Pro Wrestling...

STREET FIGHTER: ANIMATED MOVIE (Capcom)
La versione animata del celebre picchiaduro Capcom arriva su Saturn!

THE STORY OF THOR 2 (Sega)
Thor a 32-bit: SENSAZIONALE! Musica di Yuzo Koshiro...

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM (Capcom)
Quando la Marvel incontra la Capcom sono scintille!

LAYERS SECTION (Taito)
Favoloso sparacchino a scorrimento verticale!

SEGA NEWS

Uelà, raga, come andiamo? Per ragioni di spazio, questo mese siamo stati costretti ad aggregare le news a 16 e 32-bit: l'alternativa era mangiare la min-extra oppure saltare lo spazio 16-bit FUN. In questo modo, salviamo capra e cavoli. Al termine del break estivo, saremo letteralmente sommersi da un mucchiume di novità esaltanti: Virtua Fighter 32X, Kolibri, Soul-Star X... Checkateli e non vedrete l'ora che le vacanze finiscano. Anche i sedici bit si difendono bene: Vectorman, con i suoi 60 frames al secondo di animazione, è destinato a diventare uno dei titoli a 16-bit più galattici della storia. Direi che possiamo partire...

Matteo Bittanti

TANK GIRL

Azione	Megadrive	Ocean	Settembre

La Ocean ha acquistato i diritti per realizzare la versione elettronica di **Tank Girl**, il film basato sulle fantastiche strisce di Jamie Hewlett e Alan Martin ed interpretato da una corrosiva Lory Petty. More news soon...

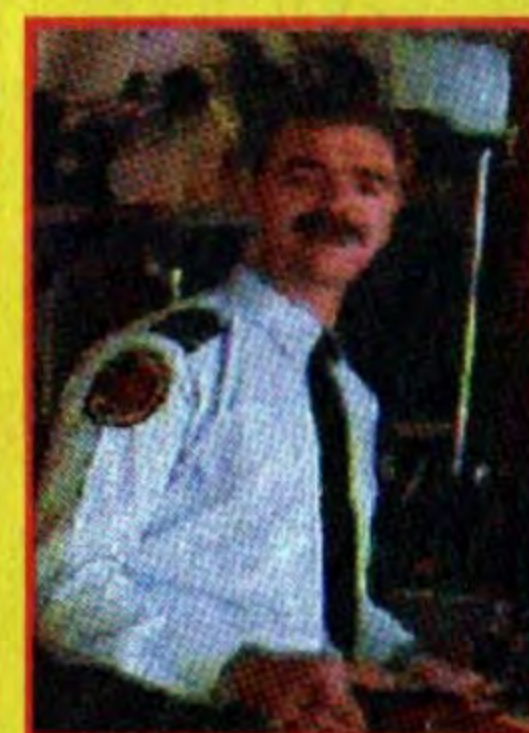
DARK WIZARD

RPG	Mega CD	Sega	Agosto

Ricordate Gauntlet, il mitico maze/action/adventure della Atari, convertito nella sua seconda incarnazione anche per Megadrive grazie ai tizi dell'allora Tengen? Ebbene, **Dark Wizard**, il nuovo arpg della Sega si ispira a quel mitico giochillo: pozioni magiche, fantasmi, zombi e quanto altro serve a rilanciare l'atmosfera di **Dungeon & Dragons** e affini...

FAHRENHEIT

Film Interattivo	32X	Sega	Luglio

Il primo gioco per 32X è un film interattivo dall'eccellente qualità video. Come potete vedere dalle immagini, Fahrenheit è un'avventura a metà tra **Backdraft (Fuoco Assassino)**, il film di Ron Howard e Myst. Sconsigliatissimo a chi soffre il caldo...

GIOCHI PREVISTI PER 32X

TITOLO	GENERE	FORMATO
32-Xtreme	Sportivo	24 Mbit
Alone in the Dark 2	Avventura	24 Mbit
Batman Forever	Azione	TBA
Blackhawk	Azione	TBA
C2 Judgement Clay	Picchiaduro	24 Mbit
Fever Pitch	Sportivo	16 Mbit
Fifa '96	Sportivo	24 Mbit
Frank Thomas Baseball	Sportivo	TBA
Judge Dredd	Azione	TBA
Kolibri	Azione	24 Mbit
NBA Action	Sportivo	24 Mbit
Pinocchio	Platform	24 Mbit
Pitfall	Azione	TBA
Primal Rage	Picchiaduro	24 Mbit
Prime Time NFL Football	Sportivo	24 Mbit
Rachet & Bolt	Azione	24 Mbit
Rayman	Platform	TBA
Revolution X	Sparatutto	TBA
Separation Anxiety	Azione	TBA
Soulstar X	Sparatutto	24 Mbit
Spiderman: Web of Fire	Azione	24 Mbit
T-Mek	Azione	24 Mbit
Virtua Fighter	Picchiaduro	32 Mbit
Virtual Hamster	Azione	24 Mbit
VR Troopers	Sparatutto	24 Mbit
World Series Baseball	Aportivo	24 Mbit
WWF Raw	Sportivo	24 Mbit
X-Men	Azione	24 Mbit

TOP 5 MEGA 32X

1) Mortal Kombat 2	Acclaim	Picchiaduro
2) Virtua Racing Deluxe	Sega	Sportivo
3) NBA Jam TE	Acclaim	Sportivo
4) Doom	Sega	Sparatutto
5) Metal Head	Sega	Azione

In attesa di MK3...

MOST WANTED 32X

1) Virtua Fighter	Picchiaduro	Settembre
2) Fifa Soccer '96	Sportivo	Giugno
3) Kolibri	Azione	Settembre
4) Batman Forever	Azione	Settembre
5) Spiderman	Azione	Settembre

USCITE ESTIVE A 16-bit

TITOLO	GENERE	FORMATO	USCITA
Batman & Robin	Azione	24 Mbit	giugno/luglio
Batman & Robin	Azione	CD-ROM	luglio
Comix Zone	Picchiaduro	24 Mbit	giugno
The Ooze	Azione	16 Mbit	imminente

KOLIBRI

Azione | **32X** | **Sega** | **Settembre**

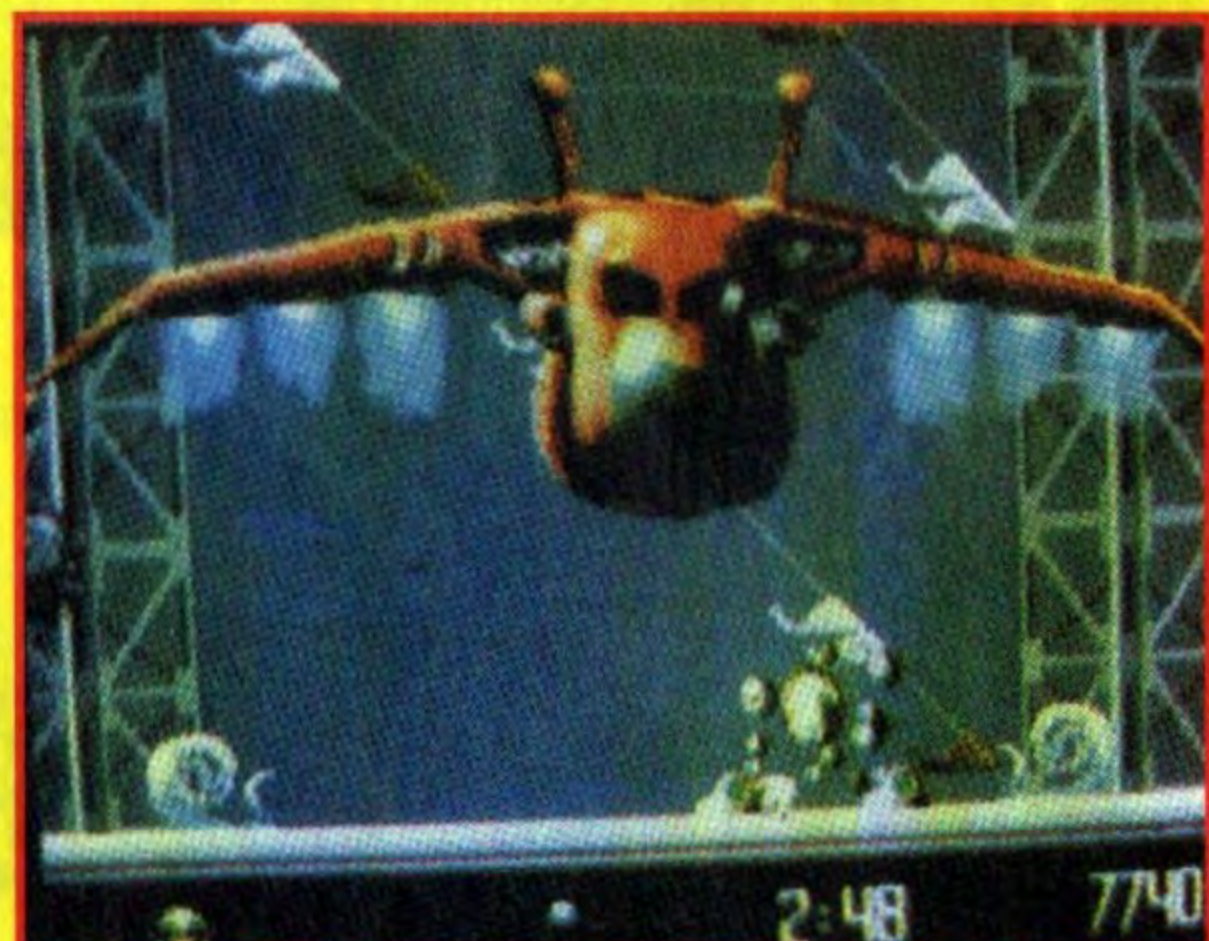
Eccezionale shooter a doppio scorrimento, **Kolibrì** può essere descritto come un mix assurdo tra **Fantasy Zone** ed **Ecco the Dolphin**. Grafica letteralmente sublime: il numero di colori su schermo è semplicemente incredibile e la fluidità del gioco va vista per essere creduta. Un parallasse così non l'avevamo mai visto. Uno dei migliori titoli per 32X tra quelli in fase di sviluppo.

VECTORMAN

Azione | **MD** | **Sega** | **Settembre**

Un titolo che farà parlare moltissimo di sé. Prendete il protagonista di **Ballz!**, il beat'em up della Accolade e trasportatelo nel 2043, tra robottoni assatanati, macchine devastanti e rifiuti tossici! Grafica 3D come non l'avevate mai vista su un Megadrive e animazioni fa-vo-lo-se (sessanta frames!!!). Ottobre, solo per Emmedi...

X-MEN

Azione	32X	Sega	Settembre

Ennesima incarnazione elettronica del celebre fumetto Marvel. Motion Capture Tecnology a go-go: la grafica è veramente eccezionale, per quanto il gameplay sia assai meno rivoluzionario... Recensione completa sul prossimo numero.

MORTAL KOMBAT

Il più atteso sequel della storia (dopo Street Fighter 3) è finalmente uscito in tutte le sale giochi italiani. Mega Console si interroga sull'effettiva qualità di Mortal Kombat 3 e vi segnala gli ultimi sviluppi per ciò che concerne le versioni casalinghe...

Il punto di forza di **Mortal Kombat III** risiede indiscutibilmente nella qualità delle animazioni e dei fondali, che in questa ennesima incarnazione elettronica, hanno superato ogni aspettativa. Anche il numero di lottatori è notevoli: **MK3** include sette nuovi lottatori che si aggiungono ai precedenti. E tuttavia molti sono rimasti un po' delusi dell'ultimo lavoro di Boon e Tobias. "Tutto qui?", ci siamo chiesti dopo un'intensa sessione di gioco. D'accordo, il parallasse e gli effetti speciali sono favolosi, ma le innovazioni quali il pulsante "Run" usato per gli attacchi speciali o le icone sulla parte inferiore dello schermo, sembrano più che altro dei palliativi per mascherare l'insopportabile convenzionalità del gameplay. I combo sono stati migliorati per lo più dal punto di vista estetico: il numero dei frames è impressionante, ma per il resto non si segnalano innovazioni che facciano urlare al miracolo. In ogni caso, siamo certi che i fanatici della serie troveranno anche questo terzo episodio divertente quanto gli altri. Tra l'altro, non va dimenticato che al rientro dalle vacanze ci aspetta una seconda versione di **Mortal Kombat 3** che sarà caratterizzata da nuovi lottatori, nuovi fondali e nuovi combo. Attenzione, non si tratterà di **MK4**, ma di un update, per soddisfare anche i fans più esigenti. Per quanto riguarda le conversioni casalinghe, segnaliamo che la Sculptured Software sta lavorando a quelle SNES e Megadrive, mentre un team della Williams si sta occupando di quella per Ultra 64, che sarà l'ultima in ordine di tempo ad uscire. La versione Saturn sarà realizzata dai mitici Probe, ma uscirà solo all'inizio del 1996. **MK3** per PlayStation arriverà invece a settembre.

Le versioni a 16-bit (Megadrive e Super Nintendo), previste per settembre, sono state curate dalla grandissima Sculptured Software

Forse non tutti sanno che le versioni casalinghe di Mortal Kombat 3 sono state sviluppate in contemporanea a quella coin-op

La Williams si è occupata esclusivamente della versione PlayStation (settembre/ottobre) e Ultra 64 (aprile)

La grafica è stata ulteriormente migliorata, come potete vedere dalle immagini: il fotorealismo non conosce limiti

La versione Saturn (gennaio) sarà realizzata dai mitici Probe.

SOMETHING OLD, SEMETHING NEW...

Cominciamo nell'esaminare questo **MK3** con una delle mosse preferite da tutti i videoplayer di tutto il mondo: la Pit Fatality. A grande richiesta questa mossa è stata inserita anche nel terzo episodio di **Mortal Kombat**: tutti i lottatori possono effettuarla semplicemente premendo F, F, F e Run. Ma non è finita qua! Provate la stessa sequenza nella metropolitana e nel campanile e potrete gustarvi delle nuovissime fatality! Se però volete qualcosa di veramente spietato dovete provare l'opzione Mercy: nel terzo round potete addirittura restituire un po' d'energia all'avversario prima di splatterarlo definitivamente! Tutto quello che dovete fare è D, D, D, D e Run. Come dite? Una mossa inutile? Beh sappiate che è invece utilissima, perché senza Mercy non potrete eseguire le Animalities. Queste mosse (di cui abbiamo parlato più che ampiamente negli scorsi mesi) possono essere eseguite solo al terzo round, dopo aver utilizzato una mercy (visto che serviva?) e in ogni caso sono difficilissime da fare, quindi non lamentatevi con noi se non riuscite a usare le mosse che vi abbiamo descritto.

Per finire sappiate che la Midway ha incorporato in **MK3** un sistema di codici in grado di aumentare non di poco la longevità del proprio picchiaduro: Quando giocate da soli vi permette di skippare livelli o cose simili, ma quando siete in doppio potrete attivare un casino di opzioni con il codice giusto. Qualche esempio? Potrete disattivare la parata al giocatore avversario, cambiare continuamente personaggio nel corso della partita; combattere al buio e amenità del genere.

Mortal Kombat 3 vanta 14 lottatori, di cui sette completamente inediti

Segnaliamo il cameo di Motaro, un terribile minotauro e Shao Khan.

LA CR

E per la gioia di grandi e piccini ecco a voi la lista di mosse (animality e fatality comprese) finora conosciute per tutti i personaggi di **MK3**!!! Le sigle sono le stesse di sempre: **HK** e **LK** rispettivamente **High Kick** e **Low Kick**, **HP** e **LP High Punch** e **Low Punch**, **U** sta per **UP**, **D** per **Down**, **F** per **Forward** e **B** per **Back**. Tutto chiaro? bene, allora possiamo cominciare...

SINDEL

È una dei nuovi personaggi di **MK3**. Sindel è in grado di utilizzare la sua folta chioma per avviluppare gli avversari e scagliarli un po' a destra e un po' a sinistra. Eccovi alcune mosse che potrete realizzare con 'sta manza, tra cui un devastante 5-hit combo.

* Fireball: B, DB, D, DF, F, LK
* Ground Fireball: F, F, LP
* Urlo: F, F, F, HP
* Combo: HK, HP, HP, LP, HK
* Animality: F, F, HP

SHEEVA

Praticamente, la sorella minore di Goro (questo per il fatto che ha quattro braccia), Sheeva è nientepopodimeno che la Regina di Shao Khan e sua fedele alleata nella conquista del mondo. Una vera roccia...

* Ground Stomp: B, D, B, HK
* Teleport Stomp: D, U
* Fireball: D, DF, F, HP
* Combo 1: HP, HP, LP (B - LK)
* Combo 2: LK, HK, HK (B - LK)
* Fatality 1: F, F, F, LP (da vicino)
* Fatality 2: Tenete HK, F, F, F. Lasciate HK.

CYRAX

Il successore di Scorpion (che non appare in **MK3**) è caratterizzato da una serie di attacchi massivi, ed è dotato di reti elettrificate e granate. Checkate le supermosse e gli hit combo che vi abbiamo preparato:

* Exploding Teleport: F, D, Parata
* Throw Net: B, B, B, LK
* Throw Bombs Close: Tenete LK, B, B, HK
* Throw Bombs Far: Tenete LK, F, F, HK
* Air Throw: B, DB, D, DF, F, Parata
* Combo: HP, HP, LK, LP
* Combo: HP, HP, HK
* Fatality 1: U, U, U, D, HP (vicino)
* Fatality 2: Due giri a 360°

KABAL

Sicuramente il lottatore più forte tra quelli inediti, ma anche il più difficile da padroneggiare. Il combo è supercomplicato, ma l'effetto - come si dice - è garantito.

* Gear Slice: B, B, B, Run
* Purple Fireball: B, B, HP
* Tornado Spin: B, F, LK
* Combo: Calcio volante, Spin, LK, LK, HP, HP (D - HP), Calcio Volante, B, B, HP.
* Fatality 1: B, B, F, D, Parata (vicino)
* Animality: Premere HP per due secondi e poi rilasciarlo quando vicini all'avversario.

LIU KANG

È tornato, più incacchiato che mai e ha mantenuto la maggior parte delle mosse speciali del secondo episodio. Notate la sua folta capigliatura... Tra le novità segnaliamo un seven-hit combo radicale distruttivo che siamo lieti di presentarvi...

* High Fireball: F, F, HP.
* Low Fireball: F, F, LP.
* Flying Kick: F, F, HK.
* Bicycle Kick: Premere LK
* Combo 1: HP, LK, LK, HP, LK.
* Combo 2: HP, HP, Parata, LK, LK, HK, LK.
* Fatality: F, F, F, B, F, LK.

SHANG TSUNG

Dal punto di vista estetico, Shang Tsung è stato implementato nettamente mentre per quello che riguarda le sue mosse, non si segnalano innovazioni devastanti. Grazie al potere di morphizzarsi, i suoi attacchi sono ancora più pericolosi. Ne volete sapere qualcuno? Accontentati:

* One Skull: B, B, HP.
* Two Skulls: B, B, F, HP.
* Three Skulls: B, B, F, F, HP.
* Fire Eruption: F, F, B, B, LK.
* Sub-Zero Morph: F, D, F, HK.
* Cyrax Morph: Parata, parata, parata.
* Liu Kang Morph: 360° col joypad
* Stryker Morph: F, F, F, HK.
* Jax Morph: F, F, D, LP.
* Kano Morph: F, B, F, Parata.
* Sheeva Morph: F, D, F, LK.
* Nightwolf Morph: U, U, U.
* Sektor Morph: D, F, B, Run.

ICCA

JAX
Il temibile lottatore di **MK2** è diventato ancora più cattivo: qui ha braccia meccaniche che gli permettono di sbriciolare con facilità il crapone dei suoi avversari. Checkate il 5-hit combo:

* Double Missile: F, F, B, B, HP.
* Single Missile: B, F, HP.
* Running Shoulder Slam: F, F, HK.
* Ground Slam: premere LK.
* Grab & Punch: F, F, LP.
* Combo: HP, HP, Parata LP (B-HP)

SUB ZERO
Sub Zero non è più un ninja ed in questo gioco avete la possibilità di vedere il suo volto. Non mancano gli attacchi congelanti del secondo episodio, ma qui la tecnica varia sostanzialmente. Per esempio, Sub Zero può persino creare un clone di ghiaccio di se stesso! Beccatevi un po' di mosse, via:

* Freeze: D, DF, F, LP
* Ice Shower: D, DF, F, HP
* Ice Clone: D, DB, B, LP
* Slide: B (LP-Block-LK)
* Combo: HP, HP, LP (B-LK), (B-HK), (B-HK)
* Easy Combo: HK, HK
* Fatality 1: D, F, D, F, LP (vicino)
* Fatality 2: D, F, B, HK (vicino)
* Animality: Tenendo la parata, U, U (vicino)

SONYA
Che manza, Gesù, che manza. Una mattina saliamo sul bus per andare in fiera, a Los Angeles, e chi ti becchiamo nei primi posti? L'attrice che interpreta Sonya, una special guest dello stand Acclaim! Dico solo "uaoooo". Ehm, eccovi le super mosse...

* Rings: D, DF, F, LP
* Bycicle Kick: B, B, D, HK
* Leg Grab: D-LP-Parata
* Air Punch: F, B, HP
* Combo: HP, HP, LP, (B-HP)
* Fatality: D, D, D, F, LK (ovunque)
* Animality: Tenendo LP, F, F, B, B, lasciate LP.

KANO
Quando Jax ha salvato Sonya dall'Oltremondo, ha permesso anche a Kano di fuggire. Il tarpano è diventato più forte che mai in **MK3**, persino quando viene gestito dal computer...

* Flying Roll: premere LK.
* Knife Throw: D, DB, B, HP.
* Knife Uppercut: D, DF, F, HP.
* Grab & Bite: B, DB, D, DF, F, LP.
* Air Throw: Parata volante.
* Combo 1: HP, HP, HK, LK (B-HK)
* Combo 2: HP, HP (D-LP) Calcio volante, Air Throw
* Fatality 1: F, F, F, LP (vicino)
* Fatality 2: F, F, F, HK (vicino)
* Animality: Premendo HP, F, F, F. Lasciate HP.

STRYKER
Pur non essendo dotato di poteri soprannaturali, Stryker si difende bene dagli attacchi di Shao Khan grazie al fucile e alle granate di cui è dotato. Non è uno dei lottatori più forti, ma è molto semplice da padroneggiare...

* Baton Throw: F, F, HK.
* High Grenade: F, DF, D, DB, B, HP.
* Low Grenade: F, DF, D, DB, B, LP.
* Baton Trip: F, B, LP.
* Combo: HP, HP, LP.
* Combo: LK, HP, HP, LP + air.
* Fatality 1: D, F, D, F, Parata (vicino)
* Fatality 2: F, F, F, F, LK (lontano)

SEKTOR
Questo tipo non è per niente umano. È un robot e il suo obiettivo è stroncare Sub Zero. I suoi attacchi sono funambolici e di grande effetto. Ecco come realizzarli:

* Heat Seeker Missile: F, DF, D, DB, B, HP.
* Straight Missile: F, F, LP
* Teleport: F, f, LK
* Combo 1: HP, HP, LK, LP
* Combo 2: HP, HP, HK
* Combo 3: Jump Kick, Tele-Uppercut, HP, Calcio volante
* Fatality: B, B, B, HK.

NIGHTWOLF
Un vero e proprio sciamano, dotato di poteri soprannaturali che gli consentono di contrastare le forze del male. Oltretutto, è anche un esperto di arti marziali...

* Shoot Arrow: F, DF, D, DB, B, LP.
* Hatchet Uppercut: B, DB, D, DF, F, HP.
* Green Shield: B, B, B, HK.
* Shadow Shoulder Smash: F, F, F, LK.
* Combo 1: HP, HP, LP, Hatchet (*2) HP, Arrow
* Combo 2: HP, HP, Hatchet, tenendo HP, Shadow, charge
* Combo 3: HK, HP, HP, LP, Hatchet, Calcio volante
* Fatality 1: B, B, B, HP (vicino)
* Fatality 2: D, F, F, HK (vicino)
* Animality: Tenendo la parata, D, D (vicino)

KUNG LAO
Pur essendo noto a tutti i fanatici di **MK2**, si sa poco delle sue tecniche in **MK3**. Dal punto di vista estetico non si segnalano grosse innovazioni, ma animality e fatality restano ancora un mistero...

* Hat Throw: B, F, LP
* Teleport: D, U
* Energy Spin: F, D, F, Run
* Diagonal Kick: D, HK
* Combo: HP, LP, HP, LP, LK, LK (B-HK)

MK3

CASA PRODUTTRICE
WILLIAMS

GENERE
PICCHIADURO

USCITA
SETTEMBRE

ASTAL	119.000
BATTLE MONSTER	139.000
BLUE SEED	139.000
BUG!	TEL.
DIGITAL PINBALL	139.000
DREAMHOUSE	TEL.
EMIT	TEL.
GRAND CHASER	139.000
MASTERS GOLF	TEL.
NHL HOCKEY 1995	TEL.
PARODIUS	139.000
PRETTY FIGHTER-X	139.000
PRO BASEBALL	139.000
RACE DRIVIN	TEL.
RIGLOARD SAGA	139.000
SHINOBY	139.000
SIDE POCKET II	139.000
STARCADE	TEL.
VIRTUA RACING	TEL.
VIRTUAL HANG ON	TEl.

SATURN + DAYTONA
1.199.000
SATURN USA + GIOCO
1.199.000

SONY PS-X
919.000

>coNsoleS<

PANASONIC 3DO FZ-10 + GIOCO	859.000
SEGA SATURN + DAYTONA USA	1.199.000
SONY PLAY STATION PS-X	919.000
POWER SATURN	
COMPATIBILE USA-JAP	TEL.
MODIFICA SATURN JAP - USA	TEL.
MODIFICA PS-X JAP - USA	TEL.

RIVISTE VIDEOGIOCHI
AMERICANE E GIAPPONESI

<AccESSOri>

ACCESSORI SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY	99.000
ASCII PAD 1995	TEL.
CAVO LINK	
(COLLEGA FINO AD 8 PS-X !!)	DISPONIBILE
CAVO SCART ORIGINALE SONY	119.000
JOYPAD ANALOGICO "NEJICON"	TEL.
FIGHTER STICK 1995	TEL.
JOYPAD ORIGINALE	89.000
JOYSTICK ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD	89.000
ACCESSORI SATURN	
CAVO LINK MULTIPLAYER	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	89.000
JOYPAD	69.000
JOYSTICK VIRTUA STICK	119.000
MEMORY CARD	109.000
MOUSE	89.000
VOLANTE DAYTONA	TEL.
ACCESSORI 3DO	
INTERFACCIA JOY	
3DO/SNES 2PL	89.000
JOYPAD 6 TASTI	79.000
JOYPAD INFRAROSSI	99.000
JOYPAD ORIGINALE	69.000
JOYSTICK	TEL.
LASER GUN	99.000

SPeciALisTI!

ACE COMBAT	179.000
ARK THE LAD	179.000
ALIEN TRILOGY	TEL.
BOUNTY ARMS	179.000
BOXER'S ROAD	179.000
CYBER TREAD	179.000
DEMOLISH'EM	TEL.
EXTREME POWER	TEL.
G-POLICE	TEL.
GUNDAM	179.000
GUNNER'S HEAVEN	179.000
JUMPING FLASH	179.000
KING'S FIELD II	179.000
LEMMINGS 3D	TEL.
MAGIC BEAST WARRIORS	179.000
METAL JACKET	TEL.
NIGHT STRIKER	179.000
PHILOSOMA	179.000
RAYMAN	TEL.
V-TENNIS	179.000
VICTORY ZONE	179.000
WINNING ELEVEN SOCCER	179.000
WIPEOUT	TEL.

11TH HOUR	99.000
BALL Z	89.000
CANNON FODDER	89.000
CLAYFIGHTER II	89.000
DEADLUS ENCOUNTER	89.000
DORAEMON	89.000
DRAGON	89.000
FLYING NIGHTMARES	89.000
FORMULA 1 GP	89.000
GEX	89.000
HELL	89.000
KINGDOM FAR REACH	89.000
LOST VIKINGS	89.000
SLAM'N JAM 1995	89.000
SPACE ACE	89.000
STRIKER	89.000
SYNDICATE	89.000
WING COMMANDER III	89.000

OPERAZIONE 3X2 !!!
COMPRI 3 TITOLI 3D0
E NE PAGHI SOLO 2

AD AGOSTO SIAMO CHIUSI
DAL 7 AL 20

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PC CD-ROM
SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

Virtua Fighter 2

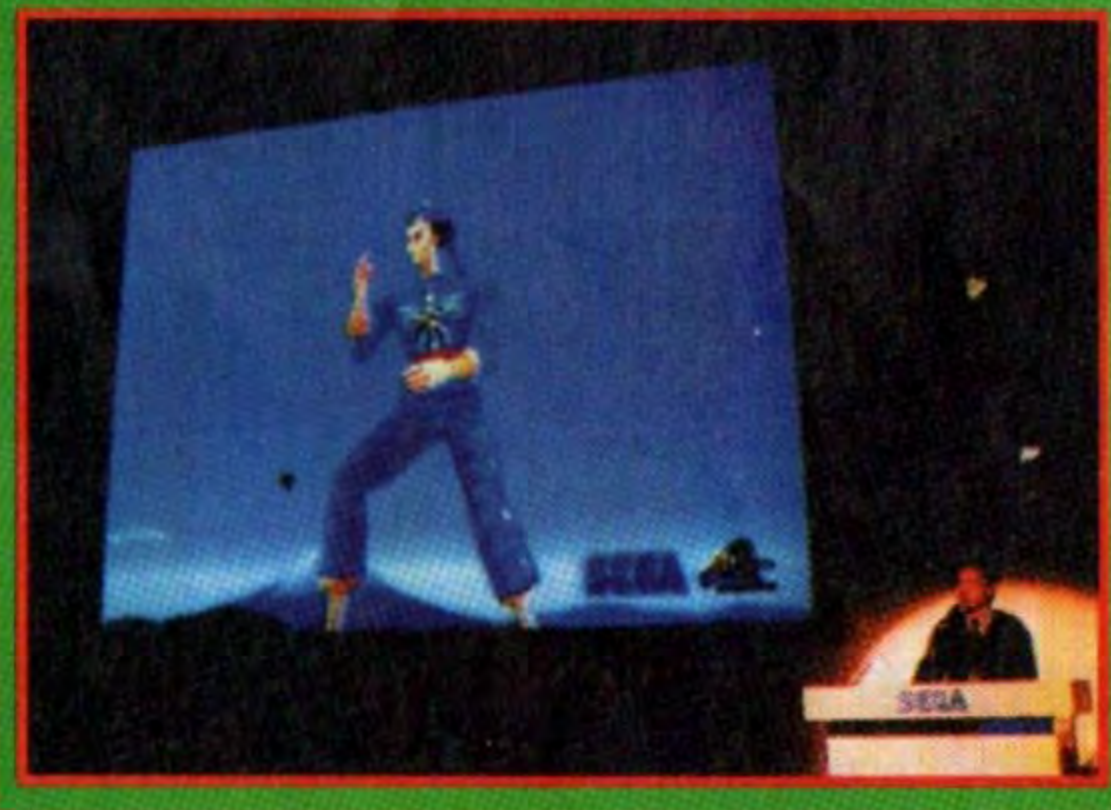
VIRTUA FIGHTER... CHE GIOCO! VIRTUA FIGHTER 2... CHE MEGA-GIOCO! IL SEGUITO DEL PIU POPOLARE PICCHIADURO TRIDIMENSIONALE DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI USCIRÀ SOLO VERSO LA FINE DELL'ANNO, MA MEGA CONSOLE E GIÀ IN GRADO DI PRESENTARVI IN ANTEPRIMA LE PRIME IMMAGINI DELLA VERSIONE SATURN. SVILUPPATO GRAZIE AL NUOVO SISTEMA OPERATIVO, VIRTUA FIGHTER 2 E DESTINATO A DIVENTARE IL BEAT'EM UP PIU RADICALE MAI APPARSO SU UNA CONSOLE CASALINGA. NON CI CREDETE? CONTINUATE A LEGGERE, COMPAGNI RODITORI...

Il 24 marzo 1995, l'AM2 ha presentato di fronte a una folta schiera di giornalisti giapponesi il nuovo sistema operativo del Saturn ("Piacere, sono il nuovo sistema operativo e..." Er...). Sviluppato per consentire ai programmatori un accesso più semplice alle potenzialità dell'hardware Sega, finora largamente sottoutilizzato, il nuovo OS renderà il Saturn nettamente più competitivo dal punto di vista tecnico nei confronti del rivale numero uno, la PlayStation. Senza l'aggiunta di alcun upgrade hardware, il Saturn ha ricevuto una bella iniezione di potenza, soprattutto per quanto riguarda l'animazione poligonale. Questo significa che la qualità dei videogiochi che vedremo nei prossimi mesi sulla console della grande "S" migliorerà in modo sensibile e anche i tempi di programmazione saranno sensibilmente ridotti. L'aspetto più impressionante del nuovo sistema operativo del Saturn consiste nella velocità del rendering tridimensionale: vi basti sapere che le animazioni di **Virtua Fighter 2**, uno dei primi titoli a beneficiarne, si susseguono a 60 frames al secondo, l'equivalente di **Tekken** per PlayStation. I maghi dell'AM2 dovranno accettare qualche compromesso per quanto riguarda i fondali della versione casalinga, ma i lottatori, le mosse e le animazioni saranno identiche alle corrispondenti del coin-op. Avete capito bene: gli oltre 2.000 movimenti dell'arcade saranno fedelmente riproposti nella versione Saturn!

Il nuovo sistema operativo include anche una spettacolare routine della Cinepak che permette di ottenere un full motion video incredibilmente fluido e realistico sul Saturn. I demo visti a Los Angeles parlano chiaro. In questa pagina dovreste vedere la sequenza in cui Jacky zompa a borda della sua vettura sportiva e skizza via a trecento all'ora verso nuove e mirabolanti avventure. Un semplice antipasto in attesa di **Virtua Fighter 3...** Per quanto riguarda **Virtua Fighter 2**, precisiamo che le immagini di queste pagine sono tratte da un demo completo solo al 30% che tuttavia include già le animazioni complete di due lottatori, Lau e Pai, presentato tra lo stupore generale a Los Angeles. **Mega Console** seguirà da vicino lo sviluppo di questo incredibile beat'em up e vi terrà costantemente aggiornati sulla sua evoluzione. Aaaayeah!

YU, MAN!

"Il Saturn è differente dalla PlayStation in quanto può contare su una serie di chip indipendenti che lavorano in parallelo, laddove la console della Sony ha un solo processore centrale. Questo significa che possiamo sfruttare ben tre chip contemporaneamente senza rallentare gli altri. Fino ad ora non abbiamo utilizzato che il 20% delle capacità del Saturn. Grazie al nuovo sistema operativo, le potenzialità della macchina sono state persino ampliate... Detto altrimenti, attualmente non conosciamo i limiti dell'hardware"

Yu Suzuki, chief programmer dell'AM2

LA CRICCA

AKIRA YUKI
Sulla carta, il lottatore più forte di **Virtua Fighter**. In azione, una capra. Si è allenato parecchio per ottenere risultati migliori nel seguito... See, dicono tutti così...

KAGE MARU
Un altro lottatore super-upgradato rispetto al primo episodio, Kage vanta una serie di supermosse che lo rendono praticamente indistruttibile. Un avversario massivo, che dico, amaru... Ahahahahahaha...

JACKY BRYANT
Uno dei migliori combattenti del primo episodio nonché preferito in assoluto dalla Biomassa semovente. Indovinate un po'? In **Virtua Fighter 2** è diventato ancora più cattivo... Burp. Scusate, la peperonata...

LAU CHAN
Il campione indiscusso di **Virtua Fighter** è già stato inserito nella versione Saturn del sequel. La fluidità dei movimenti e la spettacolarità delle animazioni lasciano intuire che **Virtua Fighter 2** sarà nettamente più sofisticato del primo, comunque ottimo, episodio.

WOLF HAWKFIELD
Pur non essendo velocissimo, Lupo è un lottatore cattivissimo anche se non ha nulla a che fare con il Mr.Wolf di **Pulp Fiction**, forse il personaggio più bozzettistico e didascalico del film di Tarantino...

PAI CHAN
Insieme a Lion Rafale e Sarah Bryant, Pai Chan è una delle tre pulzelle di **Virtua Fighter 2**. Ha fatto la testimonial per le patatine Pai prima di essere rapita da un rappresentante della S.Carlo...

JEFFRY MC WILD
Nonono, non ci siamo: il buon Jeffry impiega sempre una caterva di tempo a riprendersi dopo gli attacchi degli avversari. Una mossa sbagliata ed è Game Over. E datti una mossa, vecchio trippone...

LION RAFALE
Più docile di uno snack al caramello, Lion è una ricca francese che ha imparato le arti del kung fu durante una vacanza studio a Singapore. Il suo colpo preferito è la mazzata negli zebedei, seguendo la tradizione della sacra scuola di Tafazzi...

SHUN DI
Evidente parodia di Chun Li, Shun Di è il nonno della lottatrice di **Street Fighter**. L'arzillo vecchietto (83 anni + iva) è più allupato del maestro di **Dragonball** e i suoi attacchi sono del tutto imprevedibili, anche alla luce del fatto che si ubriaca sempre durante i combattimenti...

SARAH BRYANT
Prendete una delle più forti lottatrici di **Virtua Fighter** e conferitele più velocità e mosse più deleterie. Il risultato? Una pannocchia di marzapane, ecco cosa. No, ho letto il fogliettino sbagliato. La risposta è: una combattente più veloce e dotata di mosse più deleterie. Allegriaaaaa!

DURAL
Un robottone che emula le fattezze della mamma di Kage (non ci stupiamo che il tapino sia fuggito da casa all'età di tre anni e mezzo) nonché personaggio bonus che appare solo alla fine del gioco... La cosa bella è che l'incontro con Dural avviene sott'acqua, tipo Uomo in Ammollo, non so se avete presente... Nel coin-op esiste un cheat-mode per giocare con Dural (*sembra il nome di un detersivo, o no? - NdMBF*) e potrei scommettere le palle di Boselli che sarà possibile farlo anche su Saturn...

VIRTUA FIGHTER REMIX INCREDIBILE!

L'AM2 di Yu Suzuki ha realizzato una versione remixata di **Virtua Fighter** per Saturn che vanta un'overdose di texture mapping! Lo giuro sul canguro. Laddove le altre riviste si limitano a sparare qualche voce riciclata in giro senza lo straccio di una foto, **Mega Console** è in grado di presentarvi una serie di immagini incredibili. Nero su bianco. **Virtua Fighter Remix** aka **Virtua Fighter'** (notare l'apostrofo) non è il sequel di **Virtua Fighter**, ma non è nemmeno il primo episodio. Sta a metà tra i due giochi, o, meglio, potreste considerarlo una sorta di **Virtua Fighter** versione 1.1. Yu Suzuki e compagni hanno rivestito i lottatori del popolare beat'em up - effettivamente un po' spartani rispetto ai picchiaduro poligonali più recenti come **Tekken** - di texture mapping ed il risultato è sotto i vostri occhi: lottatori e fondali sono stati considerevolmente migliorati. Ma non è finita: **Virtua Fighter Remix** è stato anche depauperato dei fastidiosi bug (perdite poligonali durante i replay) che avevano caratterizzato la conversione per Saturn. Pur vantando meno colori rispetto al coin-op, **VR Remix** è nettamente più megalitico della versione per Saturn uscita a novembre. A questo punto vi starete chiedendo quando **Virtua Fighter Remix** sarà nei negozi. Ebbene, al momento di andare in stampa, non è ancora chiaro. Si vocifera infatti che la Sega intenda commercializzare il gioco in versione limitata solo in America e in Giappone (per celebrare il milionesimo Saturn venduto) ma non in Europa, dal momento che quando sarà lanciata la versione europea del Saturn (settembre), **Virtua Fighter 2** sarà già disponibile e di conseguenza l'interesse per **Virtua Fighter Remix** sarebbe scarso. In ogni caso, la Sega ha già annunciato che **Virtua Fighter Remix** sarà presto in tutte le sale giochi, giacché si basa sulla tecnologia Titan (ST-V).

Virtua Fighter Remix: una versione completamente texture-mappata e priva di bug è stata presentata all'E3. La voglio!

Virtua Fighter 2

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
PICCHIADURO
USCITA
AUTUNNO '95

VIRTUA LIFTING

Grazie al collagene e al texture mapping, i combattenti di questa inedita incarnazione del leggendario picchiaduro dell'AM2 sono graficamente più spettacolari di qualsiasi cosa vista prima in un gioco del genere (scordatevi pure **Tekken** e **Toh Shin Den**). Jacky indossa un costume rosso e si è rifatto la pettinatura ex-novo, mentre di Sarah ora siamo in grado di apprezzare persino il trucco sulle gote piene. Wolf indossa il costume di **Virtua Fighter 2** e lo stesso potremmo dire di Kage, che continua a perdere la maschera quando riceve una mazzata sulle gengive. Ma il più affascinante resta sicuramente Akira... Check him out!

Virtua Fighter

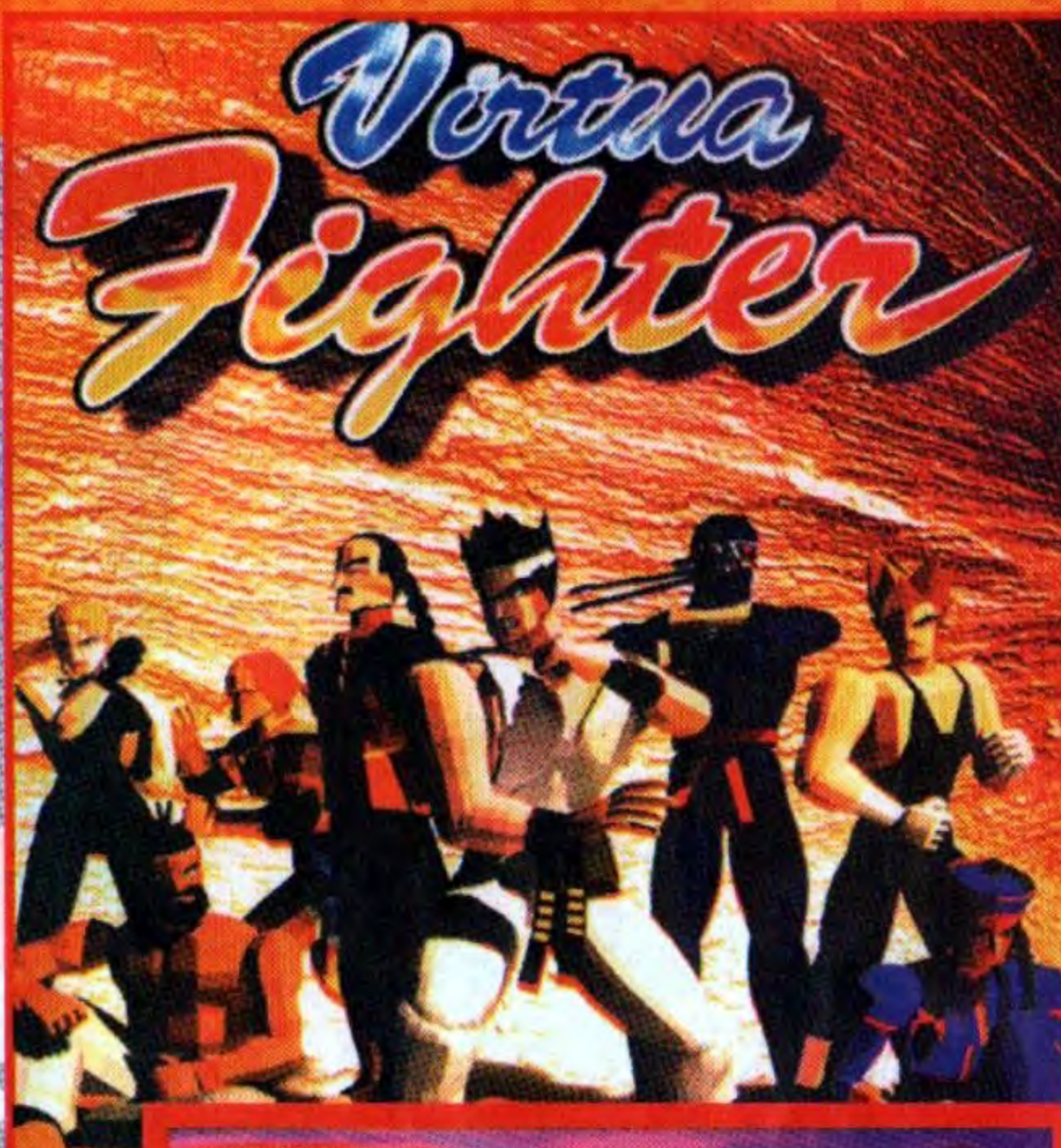
VIRTUA FIGHTER ARRIVA SUL 32X E MEGA CONSOLE È LIETA DI PRESENTARVELO IN ANTEPRIMA CON IL CONSUETO TEMPISMO. CI CREDETE CHE LA VERSIONE CASALINGA È PERSINO MIGLIORE DELLA VERSIONE SATURN E COIN-OP? CONTINUATE A LEGGERE E CAPIRETE.

Lo scetticismo degli utenti sulle possibilità del 32X si dissolverà come una nuvoletta di vapore di fronte alla conversione di **Virtua Fighter**, la cui commercializzazione è prevista per settembre. Le prime voci di una seconda versione casalinga dopo quella già vista per Saturn circolavano già durante al CES di Las Vegas, lo scorso gennaio, ma la conferma ufficiale è arrivata solo a febbraio. Finalmente **Virtua Fighter 32X** è stato presentato all'E3 di Los Angeles, e **Mega Console** ve lo presenta in tutta la sua gloria. I background e i lottatori sono chiaramente meno definiti rispetto al coin-op o alla versione Saturn e tuttavia il gioco è già incredibilmente giocabile e fluido e include le oltre 700 mosse dell'originale. Considerando che queste immagini sono tratte dalla versione completa solo al 50% e che conseguentemente il margine di miglioramento è elevatissimo, possiamo legittimamente attendere qualcosa di grandioso. Ma non è finita qui...

VIRTUA NOVITA'

Ha funzionato con **Virtua Racing Deluxe** e ora la Sega è pronta al bis con **Virtua Fighter 32X**. Di cosa stiamo parlando? Semplice: della lodevole iniziativa di aggiungere una serie di elementi inediti per rendere più appetibile una conversione di **Virtua Fighter**. D'altronde, Barry Jafrato della Sega of Europe lo aveva rivelato in esclusiva a **Mega Console** in un'intervista apparsa eoni fa: **Virtua Fighter** per 32X sarà caratterizzato da una serie di novità, tra cui un'opzione tournament, tre angoli di prospettiva differenti e selezionabili dal giocatore in tempo reale (grande idea!) e la possibilità di configurare il colore dei singoli lottatori a piacimento.

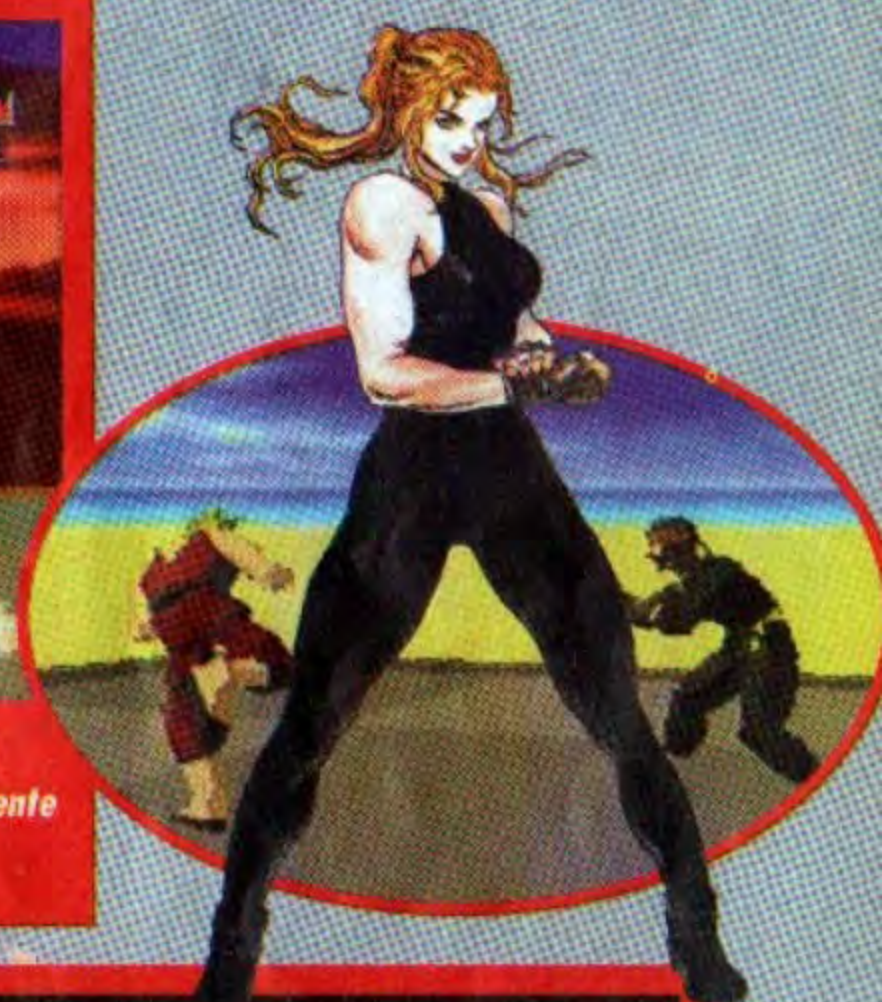
Non siamo però in grado di confermare che la voce secondo la quale la versione per 32X conterrà anche un lottatore segreto inedito: per il momento possiamo dare per certa la presenza di Akira Yuki, Pai Chan, Lau Chan, Jeffry McWild, Wolf Hawkfiels, Kage Maru, Sarah Bryant e Jacky Bryant. Un altro eccezionale lavoro dell'AM2. E' inutile aggiungere che questo gioco permetterà alla Sega di vendere una bella caterva di 32X.

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	SETTEMBRE '95

Il 32X non è ovviamente in grado di riproporre i 180.000 poligoni al secondo del coin-op e tuttavia questa conversione è eccezionalmente fedele all'originale!

Il realismo di Virtua Fighter supera di gran lunga quello di beat'em up non poligonali come Mortal Kombat II o Street Fighter 2

Speriamo che Virtua Fighter sia solo il primo di una serie di conversioni per 32X mega-galattiche!

Secondo alcune voci, in Virtua Fighter 32X i lottatori vestiranno in modo differente rispetto alle versioni già viste

SPI

LA SOFTWARE HOUSE INFOGRAMES SEMBRA SPECIALIZZATA NEL REALIZZARE PLATFORM BASATI SU PERSONAGGI DEI FUMETTI E DI CARTONI ANIMATI FRANCESI. DOPO LES SCHTROUMPFS (DA NOI CONOSCIUTI COME I PUFFI) E ORA LA VOLTA DI SPIROU, UN FACCHINO DI HOTEL CON UNA PASSIONE PER LE AVVENTURE.

Spirou, come ho già detto, è il protagonista di una serie animata molto popolare in Francia e ora, in concomitanza con la sua programmazione anche su diverse reti televisive europee (in Inghilterra sarà messo in onda da children Channel, in Italia probabilmente non arriverà mai), la Infogrames ha deciso di realizzare un platform game a lui dedicato. Spirou è un protagonista abbastanza particolare per un platform visto che è costretto a lavorare in un piccolo ascensore di un albergo; la sua vita sedentaria non si adatta quindi a questo genere di giochi, solitamente ricchi di azione. Evidentemente anche i programmatori della Infogrames si devono essere accorti di questo fatto e, fortunatamente, hanno deciso di spostare il nostro eroe dal suo habitat naturale (ma vi immaginate un platform ambientato nell'ascensore di un albergo che tristezza sarebbe...) e di portarlo in giro per il mondo per compiere una missione tanto importante quanto poco innovative e banale ovvero salvare il mondo da alcune forze malvagie. Da quello che abbiamo potuto vedere (la grafica, la presentazione e il sonoro erano praticamente ultimati e i programmatori stavano lavorando solo ad alcuni aspetti che riguardano la giocabilità) si tratta senza dubbio di un titolo interessante, anche se il livello di difficoltà ci è sembrato leggermente troppo alto. Da segnalare infine che la Infogrames, tanto per non smentirsi, si prepara a produrre un altro titolo che trae ispirazione da un cartone francese ovvero il famoso **Tin Tin** (già protagonista di un vecchio gioco su computer) dal titolo **Tin Tin in Tibet**.

GAME OVER

Dagli alla vecchia!

Bio Massa! E' lui, l'abbiamo riconosciuto!

Ma un personaggio un filo più famoso proprio non sono riusciti a trovarlo?

UNO SCOIATTOLO PER AMICO

Per qualche ragione a noi totalmente ignota (probabilmente una spiegazione viene rivelata in qualche puntata del cartone animato) Spirou è sempre seguito da uno scoiattolo rosso. Lo scoiattolo non è però solamente un amico o un compagno di viaggio, ma si rivela essere anche molto utile visto che, a quanto pare, conosce la via più veloce per giungere al termine dei livelli e, proprio per questo motivo, si rivela in alcune situazioni una utilissima guida.

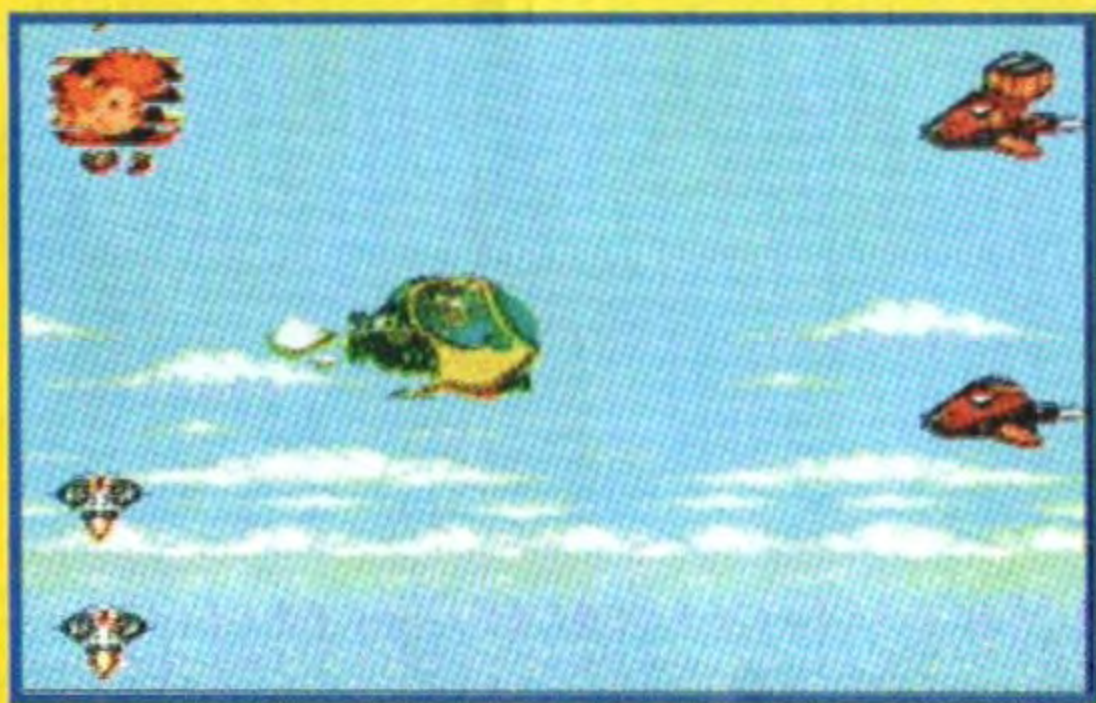
ROU

CASA PRODUTTRICE
INFOGRAMES

GENERE
PLATFORM

USCITA
IMMINENTE

I PREDATORI DELL'ARCA PERDUTA

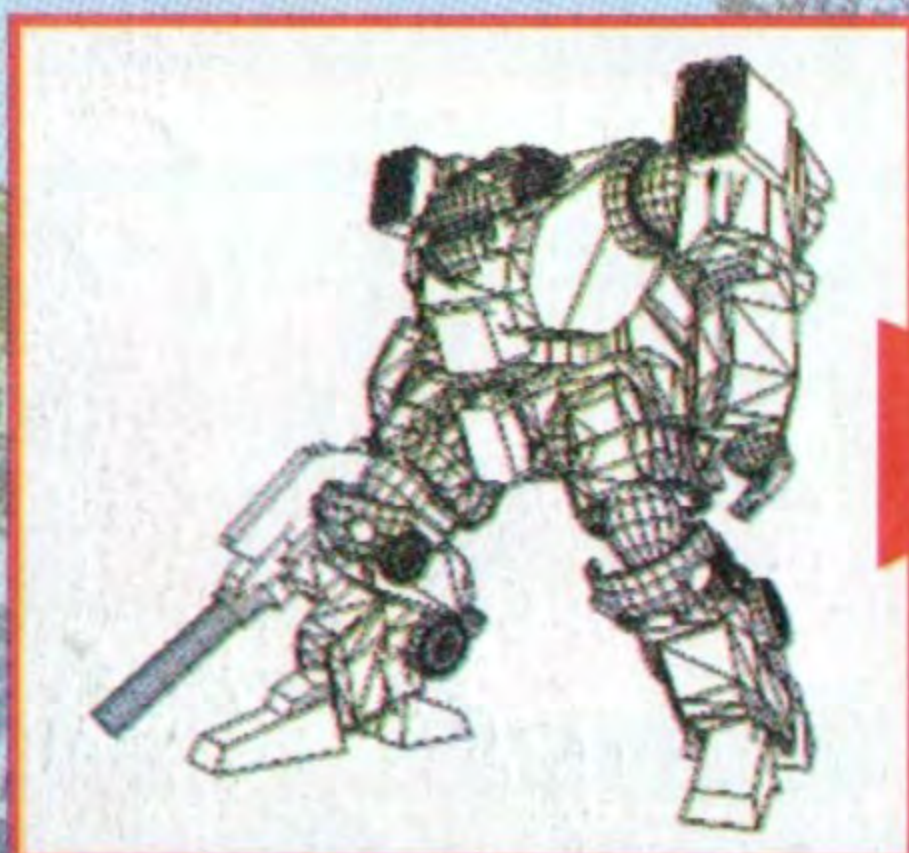
Per tentare di rendere il gioco più innovativo ed evitare di realizzare un platform troppo banale i programmatori della Infogrames hanno deciso di inserire diversi stili di gioco ognuno dei quali è adatto all'ambiente in cui si svolge il livello. Alcuni stage sono caratterizzati dalla presenza di corde e carrucole a quali aggrapparsi (come si è già visto in una fase del nuovo **Pitfall**), in altri prevale l'esplorazione mentre alcuni sono simili a dei veri e propri labirinti. Da sottolineare infine che è presente anche uno stage in stile shoot'em up nel quale Spirou combatte a bordo di un'astronave veramente assurda.

A volte ritornano. I Myrkoids, intendo. Pensavate di averli definitivamente maciullati sul Mega-CD, giusto? Risposta sbagliata. I tarpani sono più arzilli che mai e dovrete faticare "n" volte in più per stroncare la loro tradizionale invasione... Seguiteci in un viaggio nelle profondità dello spazio siderale alla scoperta dei segreti di Soulstar X, il nuovo incredibile shoot'em up targato Core Design...

Stiamo assistendo ad un revival degli sparaspara in piena regola. Dopo l'ottima serie targata Sega (**Star Wars® Arcade, Motherbase e Stellar Assault**), tocca ora alla Core Design farci vedere di cosa è capace. Uno dei migliori sparatutto mai apparsi per Mega-CD è stato updatato sensibilmente grazie alle possibi-

animazione tridimensionale del 32X. Il
to è **SoulStar X**, dove la X è una
ile numerica compresa tra 1 e
finito. Sfruttando le poten-
dei chip Hitachi e
arie, la Core Desi-
iuscita a creare un
lo veramente inte-
te, che ha raccolto una serie di consensi al
e Electronic Entertainment Expo, sebbene sia
a lontano dal suo completamento. La versio-
ale vanterà 24 livelli di blastamento totale
nendo un gameplay che sta a metà tra l'ori-
e **SoulStar** e **Axelay**, un interessante shooter
ato Konami per SNES. Graficamente parlando,
lStar X è massivo al cubo. Checkate il rende-
g 3D e poi fateci sapere. La Core ha incluso la
ossibilità di interagire simultaneamente con un
secondo player umano. Come in **Star Wars® Arcade**, anche qui un giocatore si occupa della sezione armamenti mentre l'altro pilota il velivolo cercando di evitare frontali con meteoriti vari... Ora, qualcuno mi dice dove diavolo è la frizione in questa baracca semovente?

SoulStar X: un gioco a cinque stelle, ehehehehe...

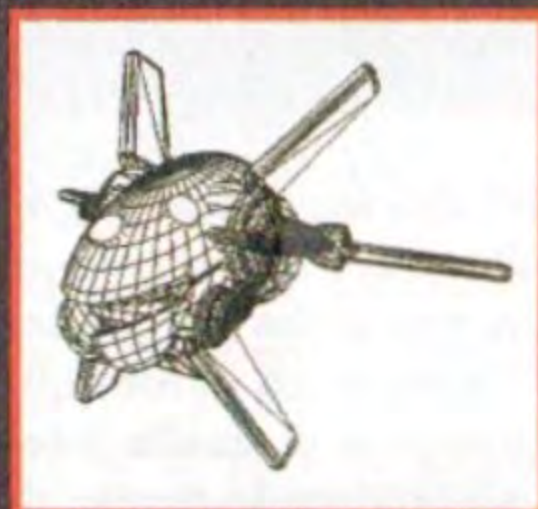
Ma cos'è, il revival dei blastatutto spaziali?

STAR X

CASA PRODUTTRICE
CORE DESIGN

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
AUTUNNO '95

RENDER BENE L'IDEA

Le navi spaziali che vedete in queste pagine e che incontrerete nel corso delle vostre esplorazioni siderali, sono state renderizzate con l'ausilio delle classiche piattaforme della Silicon Graphics, ormai diventate standard nell'ambito della produzione di giochi di qualità. Il processo di rendering comprende la creazione di modelli 3D in wire-frame che vengono successivamente ricoperti di grafica e texture mapping. In dettaglio:

WIRE FRAME

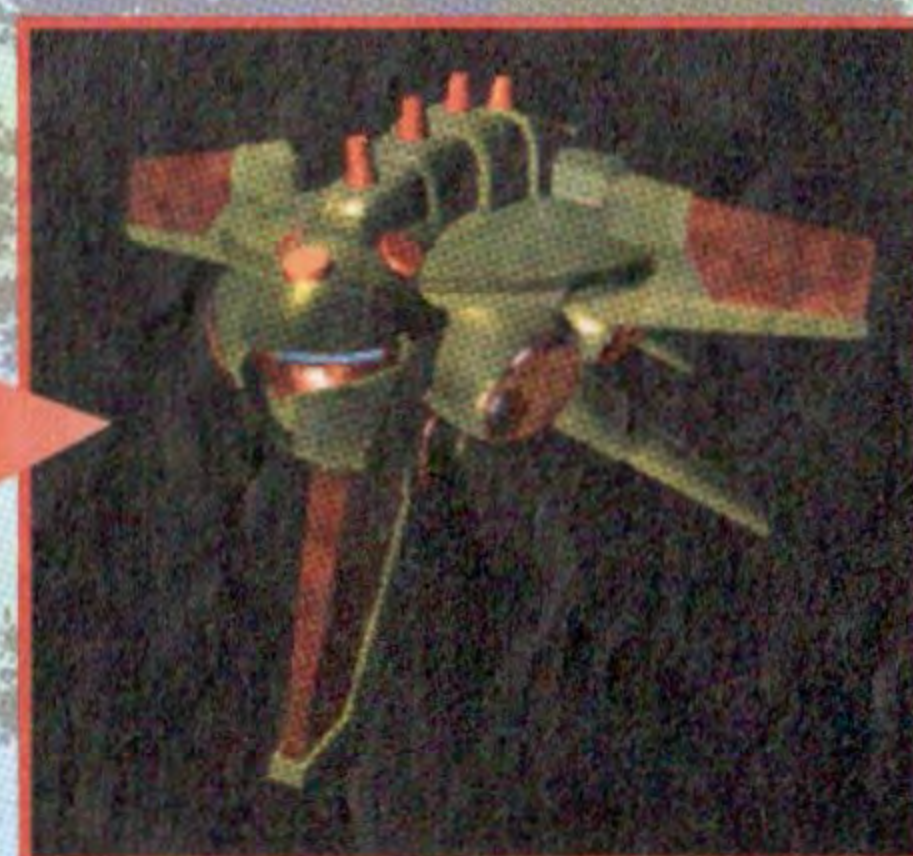
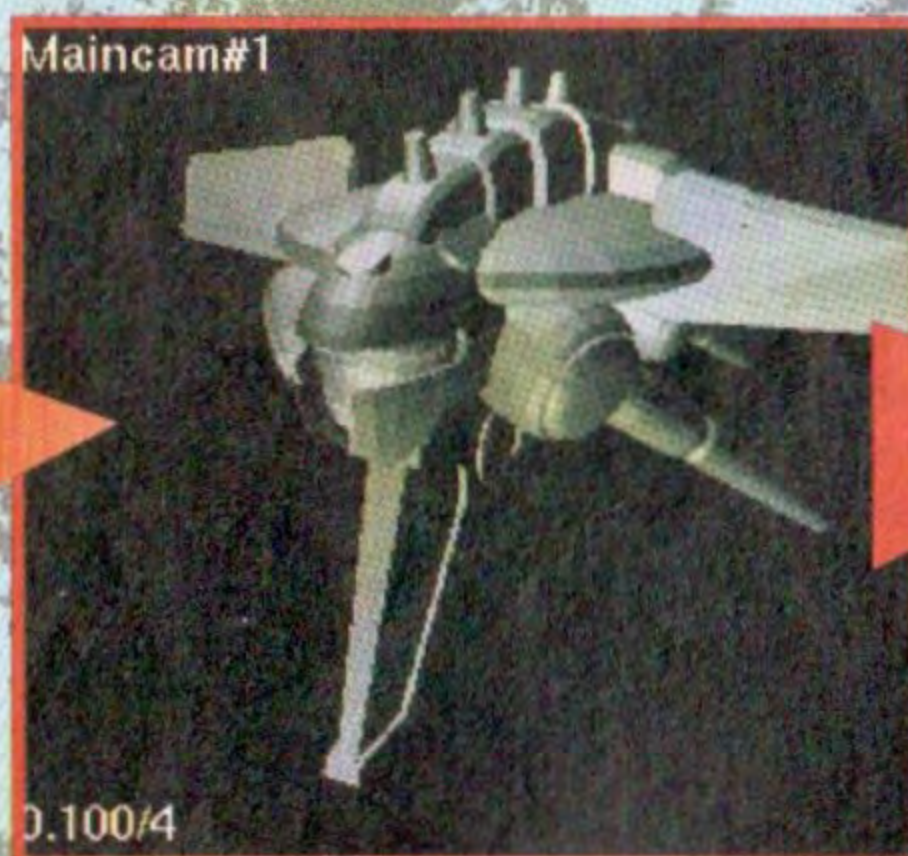
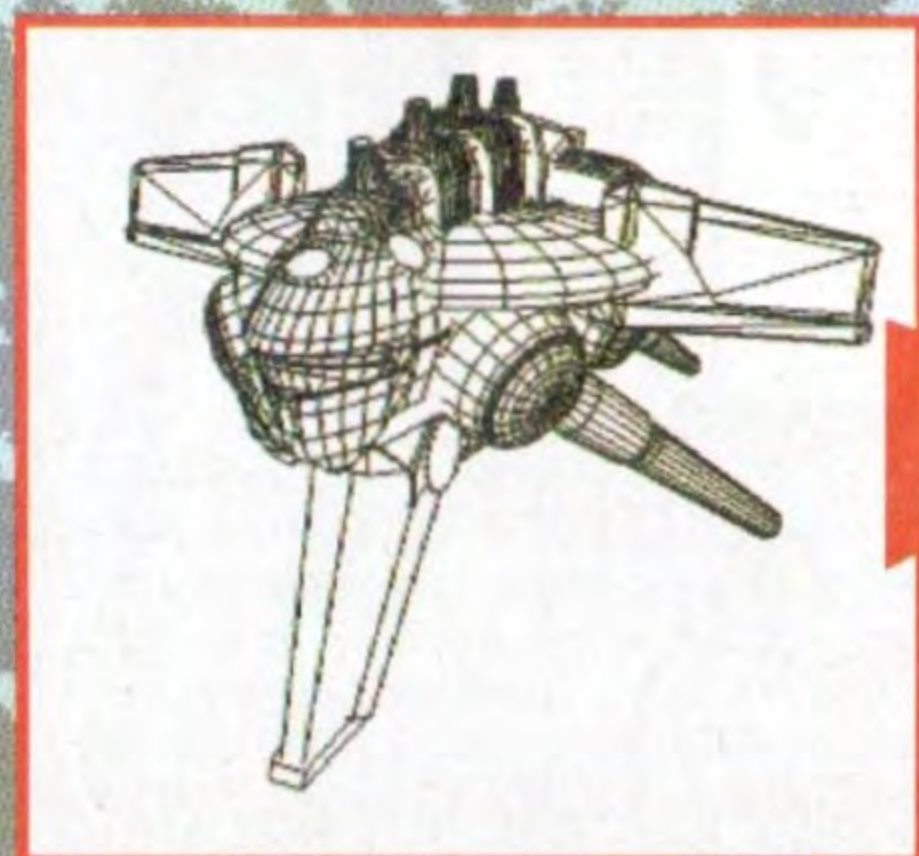
I programmatori creano innanzitutto un modello tridimensionale dell'oggetto designato attraverso una griglia di fili elettronici connessi tra loro. Questo processo permette di ottenere in maniera rapida una serie di soggetti complessi e di ruotarli a seconda delle esigenze.

QUICK SHADING

Questa renderizzazione consiste nell'assegnare un colore ad una zona specifica del modello ottenuto precedentemente. I colori variano in relazione ad una precisa fonte di luce. Il computer calcola automaticamente l'ombreggiatura delle sue parti in relazione alla sua posizione.

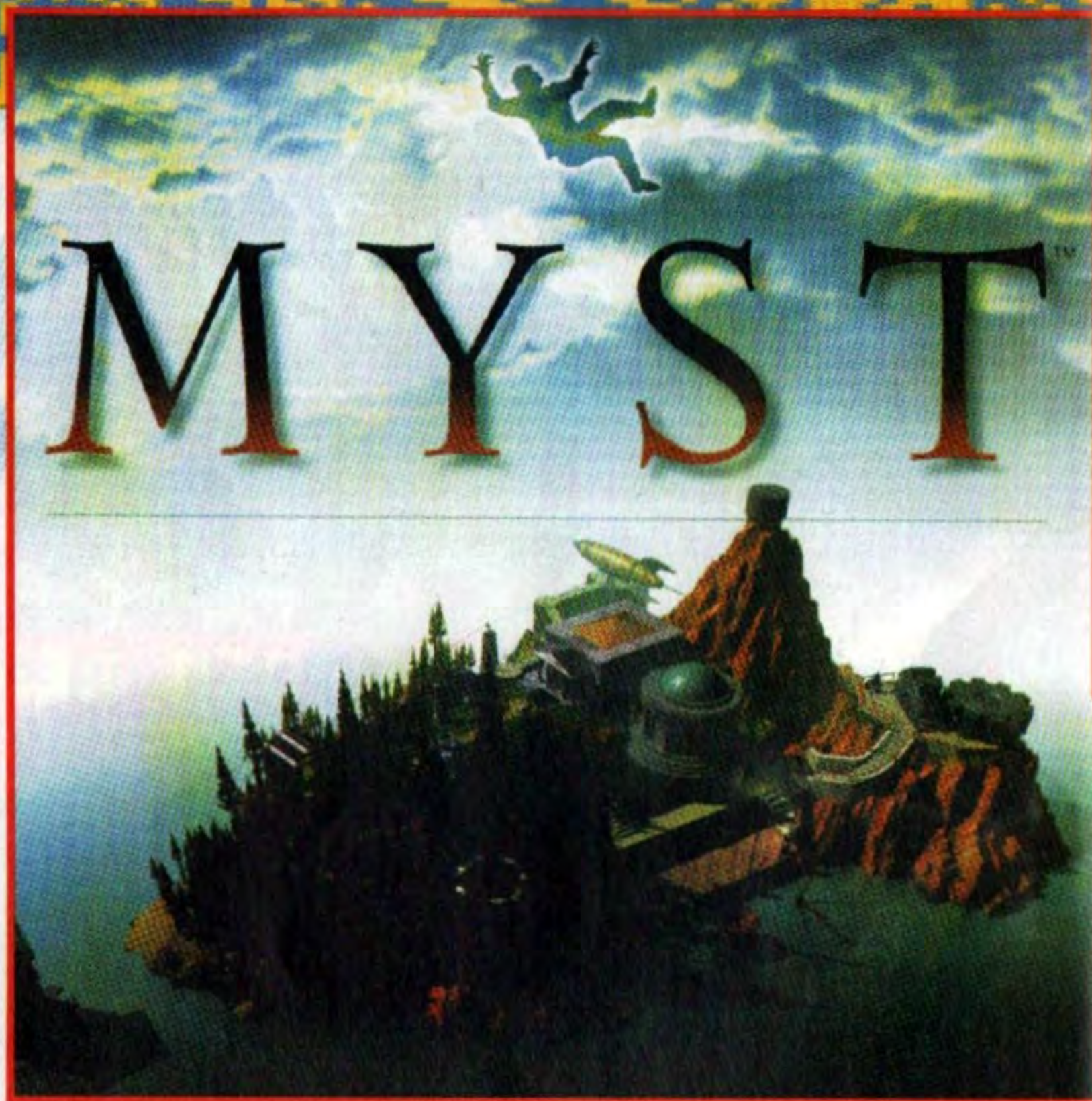
RAY TRACING

Una forma di renderizzazione sofisticata che consiste nell'applicare texture-mapping e dettagli grafici particolari sulla superficie del modello come riflessi o trasparenze. Le immagini ottenute sono così foto-realistiche e pronte ad essere inserite all'interno del gioco.

Paolo, smettila di fumare o non ti faccio giocare a Soulstar X...

MYST

Quando il piccolo team di sviluppatori americani che risponde al nome di Cyan iniziò la creazione di **Myst** decise di optare per una struttura e per trovate che riuscissero a rendere il loro prodotto diverso da tutti i giochi dello stesso genere usciti in precedenza. Venne così alla luce la prima versione di questo game che fece la sua comparsa su un immortale Mac. Di primo acchito alcuni pensarono che si trattasse di una sorta di tributo, una specie di omaggio rivolto ai più grandi creatori di adventure del mondo ovvero alla mitica Infocom ma, ovviamente, non era così!. Infatti i quattro anni di lavoro che stavano dietro a questo prodotto sfociarono in qualcosa di realmente e totalmente diverso da tutte le avventure viste e giocate in precedenza, ma questo non è tutto! Infatti le varie novità non riguardavano solamente la struttura del prodotto, ma andavano ben oltre abbracciando e stravolgendo anche i luoghi comuni che avevano caratterizzato fino ad allora questo tipo di prodotti. Invece di essere la classica avventura dotata di un ricco background di base ed ambientata in un mondo fantastico **Myst** non solo scaraventava il giocatore su una serie di isole completamente astratte, ma gli forniva anche pochissime indicazioni sul come e sul perché ci fossimo venuti a trovare in un simile luogo. Magari ad alcuni di voi queste cose potrebbero anche sembrare abbastanza marginali, tuttavia bisogna considerare che quando **Myst** uscì si trattava di un prodotto assolutamente innovativo e rivoluzionario che, per la prima volta, rompeva i classici schemi ai quali i videogiocatori erano abituati da tempi immemori.

LOOKING AROUND

La caratteristica che tuttavia contribuì a rendere questo game "unico" nel suo genere fu indubbiamente data dalla particolare struttura di gioco su cui il prodotto si basava. **Myst** infatti non è altro che un titolo totalmente composto e guidato da puzzle; non sono infatti presenti né armi, né nemici, così come sono totalmente assenti sparatorie, morti o oltre cose del genere. Il successo della vostra missione verrà infatti misurato esclusivamente dai progressi che riuscirete a compiere durante le vostre peregrinazioni. Questi potranno essere costituiti sia dal raggiungimento di luoghi apparentemente inaccessibili, sia dalla vostra abilità nel riattivare i vari marchingegni ed accrocchi che troverete sparsi qua e là lungo le varie locazioni del gioco. Inutile dire che i vari puzzle e problemi risulteranno tutti molto (ma molto) complessi, tuttavia questo non vi deve scoraggiare. Infatti per quanto difficili possano essere i vari "indovinelli" che troverete lungo il vostro cammino questi risulteranno essere sempre logici e coerenti; inoltre, man mano che progredirete nell'avventura, verrete a conoscenza di tutti quei particolari, di quegli avvenimenti e di quelle informazioni che andranno poi a costituire la trama del gioco e che vi aiuteranno a capire non poche cose. A questo punto alcuni di voi potrebbero pensare: "Interessante, però chissà che cavolo di sistema di controllo ci troveremo davanti; ci saranno almeno 30 icone!". Niente di più sbagliato! Infatti la complessità delle varie "quest" che compongono **Myst** non ha influito minimamente sul sistema di controllo che si basa su di una comodissima interfaccia punta-e-clicca estremamente semplice ed immediata. Altra cosa da sottolineare infine è il fatto che la grafica del game non è composta da locazioni "mobili" dotate, per esempio, di scrolling, ma si basa esclusivamente su schermate fisse alternate, di tanto in tanto, da qualche bella animazione. Interessante, non vi pare?

Ho sempre odiato i dentisti!

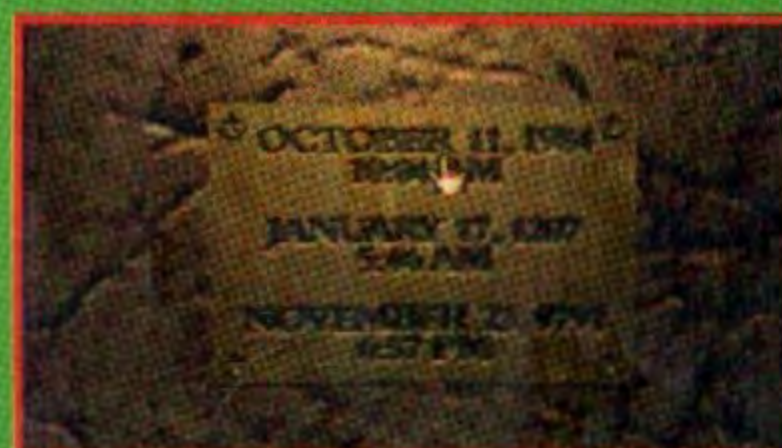
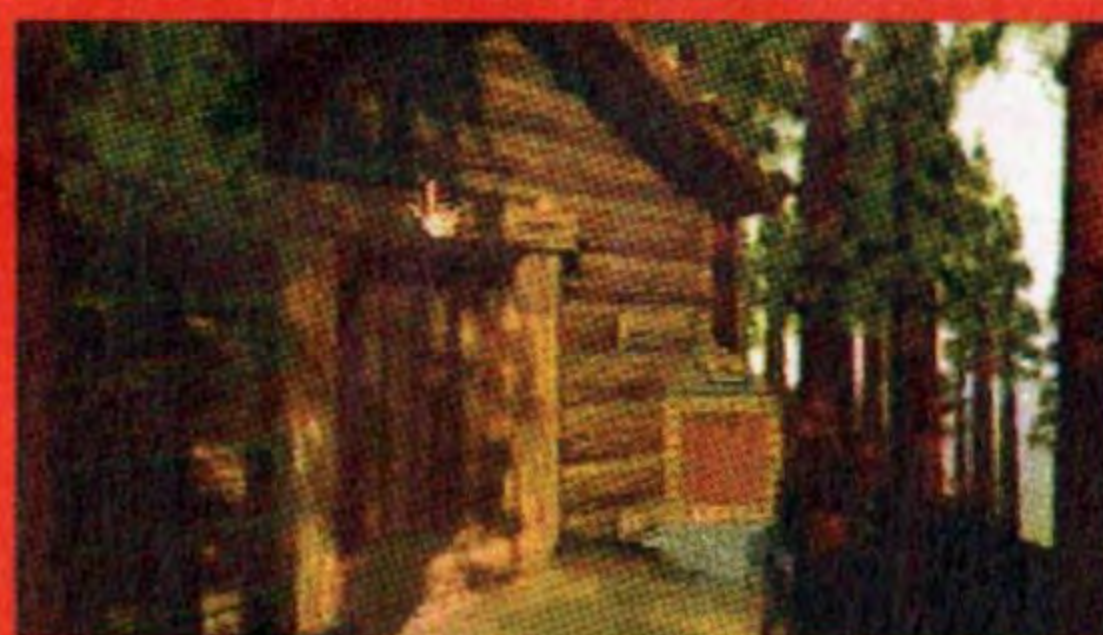
LA BIBLIOTECA DELLE MERAVIGLIE

La prima isola sulla quale vi troverete a vagare in realtà costituisce il perno, il filo conduttore di tutte le avventure che dovrete condurre in seguito. Svariati sono gli edifici che potrete visitare in questo luogo, tuttavia quello più importante di tutti è, indubbiamente, la libreria. Qui potrete trovare infatti, oltre ad una vasta serie di libri a trattati, anche diversi giornali che vi forniranno informazioni a dir poco vitali per il prosegue della vostra impresa. Un altro luogo che riveste una certa importanza è il planetario; qui potrete visionare la posizione degli astri celesti in date da voi stabilite. La sua utilità? Giocateci e lo scoprirete!

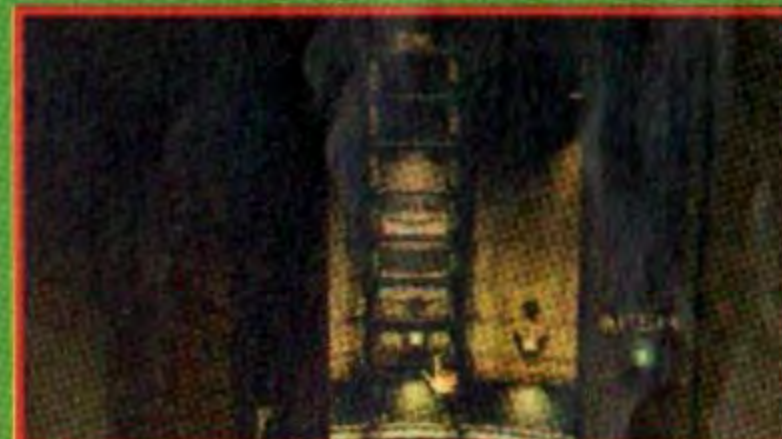
THE MAGICAL MISTERY TOUR

Voi che ne dite, è un indizio o si tratta semplicemente della solita frase dei Baci Perugina?

Con passo felpato entriamo in una stanza.

Accidenti, ma guarda un po' quant'è strano 'sto dipinto. Chissà perché ma ho il vago sospetto che la sua funzione non sia puramente decorativa.

E questa sarebbe la ricompensa per tutta la fatica fatta?!?! A che cavolo mai serviranno queste date?

Che diamine ci fa qui la casa dei tre porcellini?!?!

Caspita, beccati cos'ho trovato seguendo le indicazioni di quel dipinto. Chissà dove porteranno queste scale?

Davvero un panorama suggestivo, peccato che nei paraggi non ci sia neanche una guida turistica per indicarci dove cavolo siamo finiti

COMMENTO

Mah, credo proprio che Simon abbia esagerato con le critiche a **Myst**: certo, non sarà il gioco più divertente uscito negli ultimi anni, ma con la penuria di titoli di un certo livello disponibili su Mega-CD, questo è uno dei migliori dischetti argentati che possiate trovare in circolazione. Quelli della Cyan hanno fatto un lavoro davvero encomiabile riuscendo a realizzare alcune delle schermate più massicce che mi sia mai capitato di vedere realizzate da un team non nipponico. Anche il sonoro è di ottimo livello e gli enigmi sono disposti in modo tale che non riusciate ad arrivare alla fine dell'avventura entro un paio di pomeriggi, anzi... Personalmente attendo con impazienza la versione Saturn...

Char

COMMENTO

Myst è il classico titolo che conferma una delle mie teorie videoludiche: quando un gioco ha una grafica su questi livelli, nove volte su dieci è una zozzata da giocare. Sfortunatamente **Myst** rientra in quei nove. Al di là della realizzazione tecnica, davvero pregevole, infatti questo gioco non offre granché: l'interattività del giocatore è limitata, gli enigmi non sono niente di eccezionale (alcuni inoltre sono particolarmente irritanti) e in generale si prova un sentimento di noia e impotenza, nonché la voglia di tirar fuori dal cassetto **Micro Machines 2** o **NHL 95**. Datemi retta, non lasciatevi ingannare dalle foto: se cercate qualcosa con cui videogiocare "ragionando" optate per qualcosa di più classico come **Lunar, Shining Force, Phantasy Star IV, Landstalker**... Certo, graficamente non c'è paragone e anche il sonoro non è assolutamente paragonabile (il parlato di **Myst** è davvero pregevole), ma i valori si ribaltano quando si parla di giocabilità e longevità. Questi CD lasciamoli ai possessori di Mac, che si esaltano con poco...

Simon

MYST

CASA PRODUTTRICE	SUNSOFT
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 92
▲ Eccezionale. Guardate le foto e valutate da soli...

SONORO 90
▲ Sugli stessi livelli della grafica, specie per quanto riguarda il parlato

GIOCABILITÀ 79
▼ L'interazione è notevolmente limitata...
▲ ...ma questo non dovrebbe essere un problema per gli amanti di un certo tipo di avventure

LONGEVITÀ 80
▲ Alcuni enigmi sono davvero tosti...
▼ ...tanto che a volte diventano quasi irritanti

GLOBALE 79
Bello, bellissimo da vedere. Per quanto riguarda la giocabilità, è tutto un altro paio di maniche

SHIN SHI

Sono passati più di otto anni dall'uscita di **Shinobi**, uno dei migliori titoli Sega di tutti i tempi. Il coin-op, apparso nel lontano 1987, si ispirava in modo più o meno trasversale a **Dragon Master**, un dimenticato coin-op targato Data East. **Shinobi** ci permetteva di interpretare le incredibili avventure di Sho (conosciuto come Joe Musashi in Occidente), un ninja senza macchia e senza paura. Il successo del gioco fu enorme, tanto che la Sega decise di commercializzare poco tempo dopo il sequel, **Shadow Dancer**, la cui innovazione sostanziale era la presenza di un cane lupo a fianco di Sho. Nonostante i numerosi tentativi di imitazione (uno su tutti, **Ninja Warriors** della Taito), il gioco della Sega è rimasto nell'Olimpo dei Classici. Per Megadrive, la Sega ha realizzato un terzo memorabile episodio, **The Super Shinobi**, conosciuto anche come **The Revenge of Shinobi**, probabilmente uno dei migliori titoli mai apparsi su una console a 16-bit. Nel 1993 è arrivato l'ultimo episodio in ordine di tempo della saga, **Shinobi III**. Pur essendo molto giocabile e decisamente più vario di **Super Shinobi**, certo non può vantare lo stesso carisma del precedente. Ed ora arriva finalmente **Shin Shinobi Den**, letteralmente "la nuova leggenda di Shinobi", inizialmente previsto per dicembre, ma più volte posticipato dalla Sega stessa per problemi di carattere tecnico. Dopo una spettacolare introduzione in full-motion video che ci presenta il drammatico rapimento di una ragazza ad opera dell'onnipresente organizzazione criminale, siamo catapultati nell'azione. Sho dovrà fronteggiare gli scagnozzi del terribile Zeed e sventare la consueta minaccia alla stabilità planetaria. Tradotto in soldoni, il nostro eroe attraverserà una serie di locazioni (nove in totale) fino ad affrontare il supremo Tarpano nel classico scontro finale. Rispetto alle versioni a 16-bit, si rimane immediatamente colpiti dal livello di dettaglio grafico di questa incarnazione elettronica a 32-bit. La grafica fotorealistica si integra perfettamente con i fondali in bitmap e gli effetti speciali quali rotazioni e zoom accrescono il senso di profondità e di pseudo-3D del gioco, espediente già utilizzato con successo in **Clockwork Knight**. Tutti i personaggi del gioco sono stati digitalizzati seguendo la tradizione settata da **Mortal Kombat** e il risultato, dopo un iniziale disorientamento, è efficacemente funzionale. Siamo passati dalla grafica quasi cartoonesca e fumettosa del Megadrive, al fotorealismo del Saturn, il che è sintomatico di una certa evoluzione, per quanto dal punto di vista strutturale non si possa dire altrettanto. Non mancano i poderosi boss di fine livello che avevano reso celebre la versione per Megadrive. Qui ne incontreremo addirittura due, il primo dei quali a metà della sezione. L'aderenza alle versioni a 16-bit è talvolta estrema: ci aspettavamo qualcosa di ben più spettacolare viste le potenzialità della macchina, ma i programmatori non sembrano essersi sbattuti più di tanto. Tra i boss più interessanti segnaliamo maschere demoniache rotanti, dinosauri, statue giganti, gorgoni, etc...

Ragazzi, non provate a imitare Joe Musashi a casa vostra...

Dal punto di vista del gameplay non si ravvisano innovazioni sostanziali: **Shinobi** resta un action game in 2D veloce e frenetico, eccezionalmente giocabile e spesso sorprendente. Il che ci spinge a chiederci sulla necessità di utilizzare un hardware così sofisticato e costoso... All'inizio del gioco avrete a disposizione nove vite, ma potrete collezionarne altre raccogliendo i classici bonus. Considerando che avete tre crediti a disposizione, la possibilità di gestire fino a 27 vite ci sembra un tantino esagerato. Vista la non estrema difficoltà del gioco, si rischia di compromettere la longevità, ma qui dipende dall'abilità del singolo giocatore...

NOBI DEN

Per quanto concerne i livelli del gioco, si parte dal villaggio di Sho infestato da una pletora di ninja assassini, per poi attraversare caverne sotterranee irte di insidie. Quindi ci ritroveremo in scenari montani splendidamente definiti per finire in una foresta incantata. Più avanti incontreremo templi antichi, laboratori genetici aberranti prima di entrare nel quartier generale dell'organizzazione criminale. Le trovate interessanti sono numerose, anche se non c'è nulla di propriamente sorprendente...
Come avrete intuito guardando le foto, le novità della versione Saturn di Shinobi si riducono per lo più all'aspetto grafico, laddove lo stile (platform/action a scorrimento prevalentemente orizzontale) è rimasto pressoché invariato, così come le armi a disposizione del nostro ninja preferito: shuriken e katana a go-go, senza dimenticare i leggendari Ninjutsu, cioè le arti magiche. Lo sprite principale è splendidamente animato: Sho è in grado di compiere fino a venti movimenti differenti.
Super Shinobi Den include una serie di sequenze in full motion video semplicemente spettacolari. Oltre a quella di inizio e di fine, numerose altre fanno da intermezzo all'azione di gioco. In totale, ci saranno almeno venti minuti di full-motion video, il che non guasta.

SHINOBI'S STORY

La saga di **Shinobi** è cominciata oltre otto anni fa in sala giochi, con il primo, leggendario **Shinobi**. Per quanto riguarda le versioni casalinghe, segnaliamo:

SHINOBI (Master System)
Nonostante l'aspetto spartano, **Shinobi** resta uno dei migliori giochi per Master System e supera nettamente lo standard settato da tutti i "Shinobi wannabe", come **Ninja Gaiden** e compagnia bella.

REVENGE OF SHINOBI (Megadrive)
Conosciuto anche come **Super Shinobi**, rappresenta la prima versione di **Shinobi** mai vista su Megadrive e, secondo alcuni, la migliore. Effetti speciali straordinari e giocabilità eccelsa. Nonostante l'età, regge benissimo il confronto con giochi più recenti. Indispensabile.

SHADOW DANCER (Megadrive)
Seguito ufficiale uscito in sala giochi e quindi convertito per Megadrive. Joe Musashi è accompagnato da un lupo. Nonostante l'eccellente grafica (celebre la scena dell'ascensore della Statua della Libertà), non ha lo spessore del titolo precedente

SHINOBI III (Megadrive)
Noto anche come **The Revenge of Shinobi II**, costituisce l'ultimo episodio a 16-bit delle avventure di Joe Musashi. Secondo alcuni è eccellente, secondo altri solo buono. Molo vario. In ogni, resta piacevole da giocare anche oggi...

Esiste anche una versione per Game Gear, sorprendentemente intitolata **Shinobi GG**, nonché un'atroce versione intitolata **Cyber Shinobi** per Master System, forse uno dei titoli più brutti mai apparsi per la console a 8-bit.

Il gore s'impone di ri-gore, ahahahahah...

Quando Mortal Kombat incontra Shinobi...

COMMENTO

Nononono, non ci siamo proprio. E voi vorreste venirmi a dire che ho speso quasi un milione e mezzo per poter giocare a titoli da 16-bit mascherato da 32? Bell'affare... Considerando che **Shin Shinobi Den** era in fase di gestazione da un sacco di tempo e che l'uscita è stata rinviata almeno tre volte (cosa successa anche con il titolo precedente, **Shinobi III** per Megadrive: non si impara mai dalla Storia), mi aspettavo quantomeno un capolavoro. E invece la Sega ci propina un gioco d'azione bidimensionale di una convenzionalità insostenibile, cercando di condirlo ben benino con qualche sequenza in full motion video e con il sangue e gli splattamenti di **Mortal Kombat.** Sono parecchio deluso e non so quando mi passerà il muso...

Char

Il livello grafico è veramente notevole. Nel fondale di un livello è stato riprodotto perfettamente la baia di Hong Kong. Semplicemente spettacolare

La spada di Sho è così affilata che basta un colpo per affettare i cattivi in due, un po' come il Gaemon di Lupin III. potete anche segare in due un albero o fermare i colpi di bazooka degli scagnozzi del malvagio di turno

COMMENTO

È un fatto che le numerose incarnazioni elettroniche di **Shinobi** non si sono mai distinte particolarmente per originalità: il plot non è mai variato in maniera sostanziale e persino dal punto di vista tecnico, le varie innovazioni sono sempre state generalmente strumentali.

Eppure, **Shinobi** resta uno dei miei giochi preferiti e questo per via della sua eccezionale giocabilità. La versione per Saturn in questo senso rappresenta una semplice evoluzione tecnico/estetica di un concept ormai mummificato. Non condivido quindi la delusione di coloro che si aspettavano qualcosa di radicalmente nuovo rispetto alle versioni a 16-bit: dopotutto, **Shinobi** resta il classico action bidimensionale che fa tanto "anni '80", senza contare che **Shin Shinobi Den** recupera tutto l'atmosfera dei film giapponesi di arti marziali dell'ultima generazione. È tutto così pataccoso e squallido (vedi **Power Rangers**) che non può non piacere. Modificarlo eccessivamente avrebbe tradito le aspettative dei fans. L'unico limite del gioco, se proprio vogliamo essere pignoli, è l'eccessiva facilità. Con tre continua, i più smaliziati rischieranno di completarlo in poche ore. Tuttavia resta uno dei pochi action game in 2D disponibili per Saturn e questo basterebbe da solo a farne un acquisto indispensabile. In termini di giocabilità, dà la birra a titoli come **Astal** o lo stesso **Clockwork Knight**... Concludendo, **Shin Shinobi Den** è un titolo molto giocabile e graficamente ben fatto e come tale mi sento di consigliarlo a tutti gli estimatori del genere.

Log

Un capolavoro o l'ennesima dimostrazione che la Sega è alle cozze in termini di originalità? Ai posteri l'ardua sentenza...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90
▲ Sprite ottimamente digitalizzati e ritoccati, fondali gustosi, una buona dose di varietà: direi che ci siamo...
▼ Forse si poteva fare qualcosa di meglio coi colori...

SONORO 88
▲ Gli effetti non sono niente male e le musiche (come sempre nella saga di **Shinobi**) rullano di bella

GIOCABILITÀ 85
▲ Rispettate tutte le attese: acchiappante, frenetico, esaltante...
▼ ... ma assolutamente poco originale

LONGEVITÀ 73
▼ Il punto debole di **Shin Shinobi Den**: tre crediti e nove vite a disposizione sono davvero un'esagerazione...

GLOBALE 81
I fan di **Shinobi** hanno trovato pane per i loro denti: gli altri inizino a chiedersi se hanno fatto bene a comprarsi un Saturn...

大和 YAMATO 大和
NEWS

Yamato srl, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02-29409679 / 29527200 fax 02-29527344

Yamato interpreta la voglia di nuovo

ANIME RIVOLUZIONARIE

La grande innovazione nel cinema di animazione degli ultimi quindici anni viene dal Paese del Sol Levante. Le* anime *(così si chiamano i disegni animati in Giappone) hanno rivoluzionato il gusto di intere generazioni e portato una ventata di novità nel panorama monopolizzato dalle produzioni statunitensi.

Era il lontano 1985 quando un gruppo di appassionati di *anime* e *manga* realizzarono la prima pubblicazione in Italia che si è occupata dell'argomento. Si chiamava *Yamato* ed era all'avanguardia per l'epoca, di fronte alla totale indifferenza, se non all'ostracismo, delle case editrici nei confronti di questi prodotti della cultura giapponese. Oggi *Yamato* è cresciuta come pubblicazione e ha dato il via ad altre iniziative editoriali.
Per gestire le nuove iniziative viene fondata una società editoriale, la Yamato s.r.l., che vara la collana di videocassette *Yamato Video* che, in breve, diventa la più completa e assortita raccolta di disegni animati giapponesi in Italia.

Dopo **Lady Oscar**, *un nuovo capolavoro di Riyoko Ikeda*

CARO FRATELLO...

© Ikeda Riyoko Production Tezuka Productions NHK

«Caro fratello, oggi sono una liceale. Non che io pensi che il passaggio dalle medie al liceo significhi grandi cambiamenti... Del resto i ciliegi sono fioriti proprio come l'anno scorso. Eppure... eppure, fratello mio, lo senti? Non so perché, ma il mio cuore ha preso a battere più forte...»

A oltre dieci anni da *Lady Oscar*, un fumetto di Riyoko Ikeda diventa cartone animato. Una straordinaria analisi della psicologia femminile e dell'omosessualità adolescenziale. Un dramma labirintico in 39 episodi che in Italia poteva essere presentato integralmente solo in forma di videocassetta.
Salvando questo capolavoro dalle forbici della censura televisiva, Yamato intende ora offrirvi la possibilità di collezionarlo in 10 videocassette al prezzo di lire 29.900 ciascuna!

È IMMINENTE L'ARRIVO DI CAPITAN HARLOCK CON IL GALAXY EXPRESS 999 !

© Leiji Matsumoto/Tokyu Agency/Toei

VIDEO GIRL AI

© Masakazu Katsura/Shueisha Inc., Tokyo

Sedici anni e mille insicurezze. Yota è innamorato della coetanea Moemi, ma non ha il coraggio di dichiararsi. E per di più Moemi è innamorata, pur non ricambiata, proprio del migliore amico di Yota, Takashi. In preda a una grande depressione, Yota noleggia una videocassetta dalla cui copertina ammicca prometttente il grazioso volto della consolatrice virtuale Ai Amano. Ma Yota non è entrato in una videoteca comune. E se ne accorgerà presto, quando dallo schermo del suo televisore balzerà fuori *video girl Ai*. È l'inizio della più tenera favola catodica del secolo.

A MILANO C'È YAMATO SHOP
Il negozio si rinnova!

Un nuovo e più grande spazio espositivo è a disposizione di tutti gli appassionati di disegni animati e fumetti giapponesi.
-Fumetti tradotti in italiano.
-Materiale di importazione: manga, riviste di cinema di animazione, anime book, special illustrati, modellini, compact disc, poster, gadget, cartoline.
-Videocassette di disegni animati giapponesi: tutta la produzione italiana e inglese.
-Le spille, i poster e le bandiere di Ken il guerriero.

YAMATO SHOP
VIA P. CASTALDI
CORSO BUENOS AIRES
VIA LECCO
VIA A. TADINO
MM LINEA 1
VIALE VITTORIO VENETO
PIAZZA OBERDAN
VIA LECCO 2
20124 MILANO

Vendita anche per corrispondenza. Richiedete il catalogo aggiornato.

YAMETE
Per i curiosi dell'impero dei sensi

È stato un lungo, appassionante e meticoloso lavoro quello che ha portato al varo di una rivista che si occupa solo ed esclusivamente di erotismo giapponese.
Yamete vuole essere soprattutto una pubblicazione di studio e di informazione su un argomento affascinante e tutto da scoprire.

yamete

Fantascienza gay cyberpunk

AI NO KUSABI
IL CUNEO DELL'AMORE

Il primo disegno animato di un genere nuovo in Italia, il "gay per ragazze".
Riki non ne poteva più della vita senza futuro nel ghetto di Keres, e aveva deciso di abbandonare il suo amico Guy e la banda dei Bison per cercare fortuna e libertà a

© Rieko Yoshihara Magazine Magazine

Tanagura, la megalopoli governata dal computer Jupiter. Da allora sono passati tre anni, quando improvvisamente Riki torna a Keres. I suoi occhi sono più freddi, il suo spirito ribelle sembra sottomesso. Cosa è successo in quei lussuosi condomini di Tanagura, dove si dice che la casta dominante dei blondy, statuari giganti dal corpo artificiale, usi gli impuri del ghetto come giocattoli sessuali? E perché ora il blondy Iason Mink sta tentando in tutti i modi di riportare Riki a Tanagura?

LA RASSEGNA DEL CINEMA DI ANIMAZIONE "CARTOOMBRIA" PREMIA YAMATO VIDEO

© A. Nosaka Shinchosha Co.

Gran premio Cartoombria video '95 a *Una tomba per le lucciole* di Isao Takahata con la motivazione: «Per l'altissimo valore umano e culturale della tematica affrontata e per la grande sensibilità del regista nel toccare le corde dell'emozione senza scivolare nel patetico, in un film che si segnala anche per una colonna sonora di essenziale efficacia».
La giuria ha ritenuto inoltre di «segnalare il recupero dell'opera di Osamu Tezuka *L'uccello di fuoco 2772*, del 1980, molto innovativa per i suoi tempi».

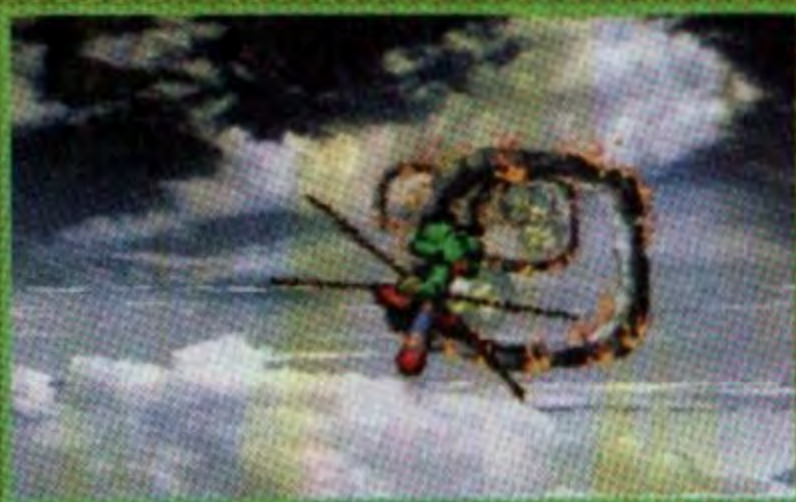
BUG!

Se si esclude quel soldatino metalmeccanico che risponde al nome di Pepperouchau, la Sega non ha alcuna mascotte a 32-bit, nessun portabandiera, nessun personaggio-simbolo. Non ho parole, non ho l'età. Certo, **Sonic** è in arrivo anche su Saturn, ma nel frattempo che fare? Fuggire in Danimarca col Lele? Non sia mai detto! **Bug!** risolve, almeno momentaneamente, il problema. Prendete una formichina simpatica ed estroversa e piazzatela in uno scenario interamente tridimensionale: traaack, ecco a voi **Bug!**, il nuovo platform per Saturn sviluppato interamente dalla divisione yankee della Sega. Dimenticatevi **Dynamite Headdy**, **Puggsy**, **Carmine il fabbroferraio** ed epigoni vari, **Bug!** è qui per restare, qualunque cosa voglia dire. Quello che balza subito all'occhio di questo gioco oltre alla bruschetta è il treddi degli scenari e che fa di **Bug!** un titolino sostanzialmente innovativo rispetto alla totalità degli altri giochi del genere. A differenza di **Clockwork Knight**, tanto per citare uno degli innumerevoli platform usciti sino ad oggi per Saturn, **Bug!** sfrutta effettivamente la dimensione in più: utilizzando la prospettiva da dietro lo sprite, vedrete il vostro, er, omino, allontanarsi effettivamente in profondità, rimpicciolendosi insieme allo scenario. Gli effetti di scaling sono veramente ben fatti e anche se all'inizio l'unica sensazione che si ricava è di spaesamento totale, dopo un paio di partite si prende la mano e più avanti anche il piede. **Bug!** ha due limiti: una certa lentezza e l'impossibilità di variare la prospettiva ogni qual volta il nostro eroe cambia direzione. L'accompagnamento musicale è piuttosto banalotto e diventa presto irritante: possibile che sia così difficile sfruttare meglio i poderosi chip audio del Saturn? Cribbio...

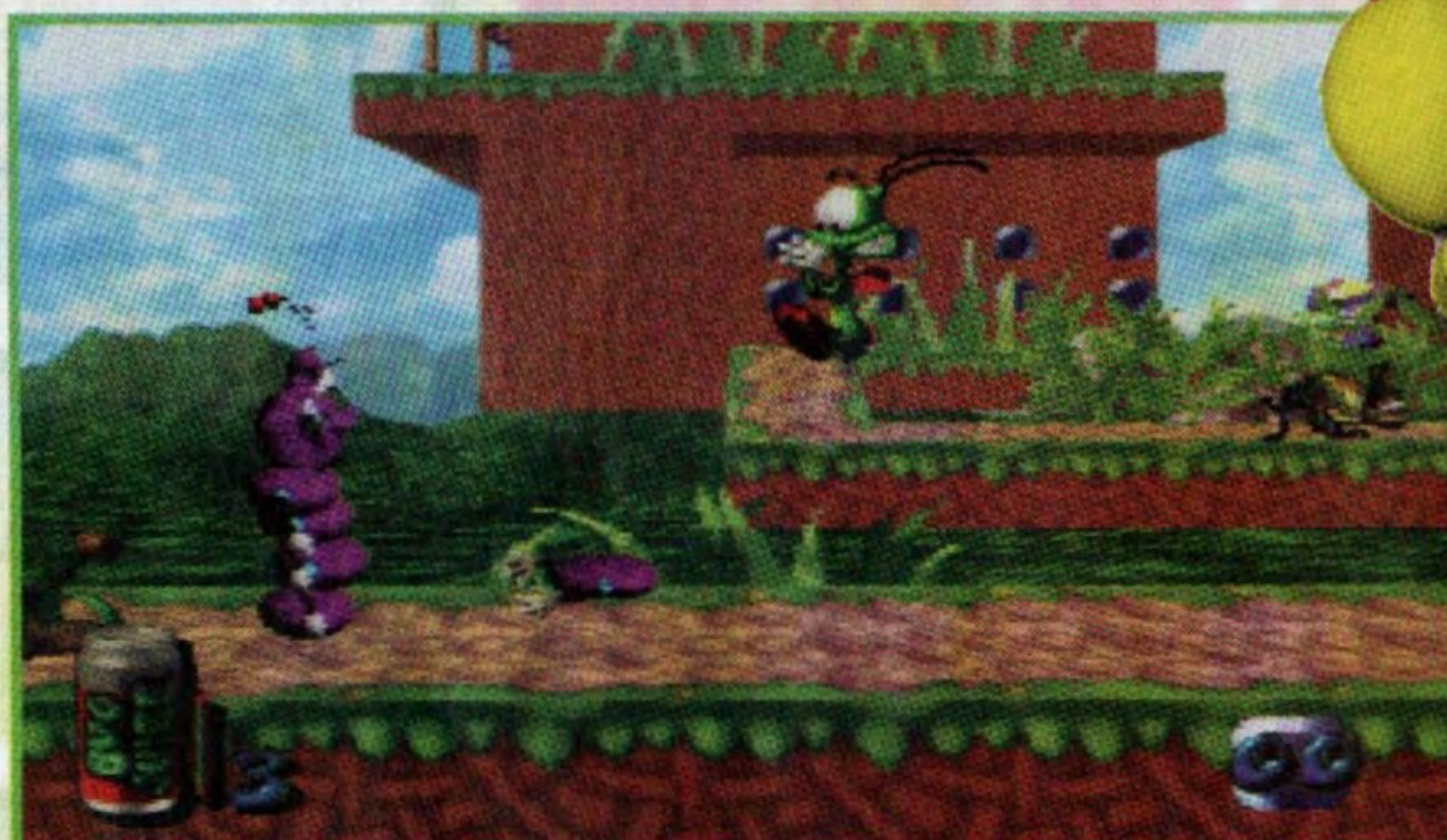
Se l'Ape Maya ha rovinato la vostra infanzia, Bug! vi conquisterà...

LA STORIA

La formichina che guidate in **Bug!** è un tipetto decisamente bizzarro. Anziché raccogliere provviste per l'inverno, il nostro eroe decide di mollare tutto e partire per Hollywood, diventare una movie-star e fare miliardi. Grazie alle sue grandi qualità di attore, la nostra formichina ottiene facilmente il ruolo di protagonista in un film horror. La trama è semplice: **Bug!** dovrà sconfiggere la famelica regina degli aracnidi, Cadavra, che ha la brutta abitudine di sbranare formichine a tutte le ore del giorno. Prima di arrivare nel suo tenebroso castello, **Bug!** dovrà attraversare la solita caterva di livelli infestati da mostriciattoli di ogni genere. Il metodo di eliminazione dei tarpani non potrebbe essere più convenzionale: il classico "zompo" alla **Mario**. Nei livelli avanzati potrete però persino lanciare, er, muco rappreso alla maniera di **Boogerman**, scagliare funghetti (altra reminiscenza sospetta) addosso ai cattivi, etc... L'effetto è piuttosto comico, almeno le prime volte. È fondamentale raccogliere le lattine di Formica Cola: rappresentano una forma di energia indispensabile... **Bug!** include sei livelli di lunghezza media. Nel primo, Insectia, incontrerete una caterva di cavallette che saltano addirittura fuori dallo schermo. Reptilia invece è un deserto pieno di camaleonti affamati, rospi giganti e scorpioni velenosi. Superato Reptilia, arriverete a Splot, un posto umido e paludoso, irto di insidie quali sabbie mobili, rane saltellanti (attenzione alla loro lingua retrattile), lumaconi bavosi. Più avanti incontrerete livelli sottomarini, antartici, etc. La grafica è veramente carina: non vi diciamo che sembra di assistere ad un cartone animato perché è un commento scontatissimo, ma sostanzialmente, è così. Beh, almeno ci abbiamo provato...

BONUS GAME

THANKS FOR RIDING THE DRAGONFLY EXPRESS

La sezione bonus è sicuramente la più spettacolare dell'intero gioco e ricorda quella di **Ecco 2** in cui il delfino doveva raccogliere al volo gli anelli. Qui, grazie alla tecnologia dei poderosi chip Hitachi SH2 e palle varie, il bonus stage è decisamente più sofisticato dal punto di vista grafico/tecnico/ergonoplastico... Insieme al classico compagno di ventura (una specie di libellula gigante) dovrete raccogliere attraversare degli anelli infuocati... Collezionateli tutti e il bonus level sarà vostro. Perdete solo uno e sarete carne morta, brutti b****rdi...

Dove ho messo la bomboletta di Raid-Li-Ammazza-Stecchiti?

Inutile dire che il titolo Sega è assolutamente privo di bug (pessima questa)...

Vai che fra poco ce ne andiamo tutti in vacanza!!!

Bug!, il titolo ideale per le calde serate estive, fra lo splattamento di una zanzara e l'altra...

COMMENTO

Bug! è dannatamente originale. Questo bisogna riconoscerlo. Rispetto ai soliti platform bidimensionali, **Bug!** consente una libertà di movimenti veramente incredibile. Potete spaziare in tutte le direzioni e scusatemi se è poco. Il gioco richiede una certa precisione nei movimenti: più di una volta perderete tre vite per saltare correttamente su una dannata piattaforma, il che può risultare parecchio frustrante. Se siete abituati al dinamismo di titoli come **Sonic**, troverete insostenibile la lentezza di **Bug!**. Per quanto **Clockwork Knight** resti un platform bidimensionale che si spaccia per tridimensionale, lo preferisco a **Bug!**. Tuttavia, l'ultima fatica della Sega rappresenta un tentativo di creare qualcosa di nuovo nell'ambito di un genere assolutamente oberato di cloni. In ogni caso si fa sempre più insistente un sospetto: ma dove cacchio sono finiti i titolozzi Sega che ci facevano sognare un tempo? Ora, a parte quando fanno la propria comparsa i titoli dell'AM2, sono davvero poche le occasioni in cui restiamo a bocca aperta di fronte a una console della grande "S" e ci tocca persino rallegrarci quando arriva un giochillo come **Bug!** che, diciamolo, se fosse arrivato un paio di anni fa, sarebbe stato stroncato senza nessuna pietà. Ecchecavolo! Vabbé, tirando le somme, **Bug!** non è niente male (considerando i giochi che ci sono in giro, e intendo su tutte le console, non solo quelle Sega), ma poteva essere realizzato meglio...

Log

COMMENTO

Finalmente qualcosa di diverso dai soliti titoli. Premetto subito che il mio platform preferito per Saturn resta **Clockwork Knight** (il demo del secondo episodio, poi, mi ha lasciato letteralmente basito!), tuttavia va apprezzato lo sforzo dei coders americani. Il 3D utilizzato in modo strutturale e non semplicemente funzionale è un'interessante innovazione, anche se siamo lontani dallo standard settato dai migliori platform bidimensionali. L'azione a volte tende a farsi un po' troppo ripetitiva (come in **Astal**) e un po' più di varietà non avrebbe guastato... Carino, ma niente più, considerando che è in arrivo l'ottimo **Rayman** della Ubi Soft...

Char

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 86

▲ Fumettosa, fresca, originale, allegra, 3D efficace...
▼ Un filino di varietà in più non avrebbe certo guastato

SONORO 79

▲ Simpatiche musichette...
▼ ...che diventano noiose dopo tre minuti e mezzo...

GIOCABILITÀ 81

▲ Ci vuole un po' ad impadronirsi del metodo di comandi, ma d'altronde l'area di giochi conta una dimensione in più...
▼ L'azione non è delle più frenetiche...

LONGEVITÀ 81

▼ Sei livelli non sono poi tanti...

GLOBALE 78

Un coraggioso tentativo di uscire dagli schermi convenzionali. Se amate i platform, resta uno dei migliori titoli per Saturn usciti sino ad oggi...

SYNDICATE

Sinceramente devo dirvi che mi trovo un po' a disagio a dover recensire questo **Syndicate**: non che sia brutto, tuttavia è come se mi trovassi a recensione per la seconda volta un gioco del quale ho già parlato un paio di numeri fa. Come molti di voi sapranno infatti la maggior parte delle conversioni da Megadrive a Mega-CD non sono altro che semplici trasposizioni, versioni praticamente identiche agli originali nelle quali i programmatori si limitano ad inserire un paio di colonne sonore di qualità CD e qualche granulosa sequenza in FMV. Una cosa davvero triste soprattutto perché, in questo modo, il Mega-CD non quasi è mai stato in grado di mostrare le proprie vere capacità, con sommo rammarico dei suoi possessori. Prima o poi però le cose sono destinate a cambiare, o almeno così si spera! Intanto però, mentre aspettiamo questa sorta di miracolo, ci tocca sorbirci l'ennesima conversione-fotocopia che ha portato il caro **Syndicate** dal formato cartuccioidale a quello CD. Normalmente questo genere di prodotti, per quanto possano esser ben fatti, tendono a lasciare l'amaro in bocca al povero recensore che è quindi indotto a "penalizzare" il gioco in questione perché non sfrutta le reali capacità della macchina su cui sta girando. Ero quindi tentato di dare a questo gioco la stessa votazione della sua controparte su cartuccia, ma il prezzo del game e la mia totale avversione per le conversioni di questo tipo mi hanno fatto cambiare rapidamente idea. Si, è vero, **Syndicate** su MD è un game carino, che riesce a combinare in maniera discreta una certa dose di strategia con un sacco di sana violenza digitale però questo non toglie che i programmatori, visto il prezzo a cui vendono il gioco, dovevano sbattersi di più. Non si tratta di essere cattivi; è solo una questione di correttezza nei confronti dei videogiocatori!

COMMENTO

Non c'è alcun dubbio che la conversione di **Syndicate** da MD a MCD sia incredibilmente fedele. La grafica è discretamente realizzata, anche se non molto definita, e dotata di una buona varietà di ambientazioni. L'azione di gioco è rapida e frenetica ed anche il livello di difficoltà risulta ben calibrato. Naturalmente pure i difetti che avevamo "apprezzato" nella precedente versione (ovvero l'eccessiva somiglianza di alcuni livelli, sprite non eccezionali, impossibilità di vedere all'interno dei palazzi) sono stati riportati fedelmente, il che da l'idea dell'immane lavoro svolto dai programmatori per realizzare cotale prodotto. A questo punto alcuni di voi potrebbero allora chiedersi il perché di un globale più basso di quello precedente. Beh raga', questo è dettato dal fatto che il giochillo in questione non sia altro che un prodotto praticamente inutile. Insomma ditemi un po' perché mai una persona dovrebbe spendere di più per cuzzarsi adesso un game virtualmente identico a uno uscito due mesi fa? Ridicolo, non vi pare? Concludendo: se avete il MCD e trovate questo **Syndicate CD** a un prezzo più basso della versione su Cart compratelo pure, altrimenti cuccatevi l'originale; chissà perché dovreste spendere di più per due giochi praticamente identici!

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
AZIONE/STRATEGIA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 69
▲ Fondali discretamente realizzati e animazioni abbastanza fluide
▼ Alcuni sprite e particolari del gioco risultano leggermente privi di definizione

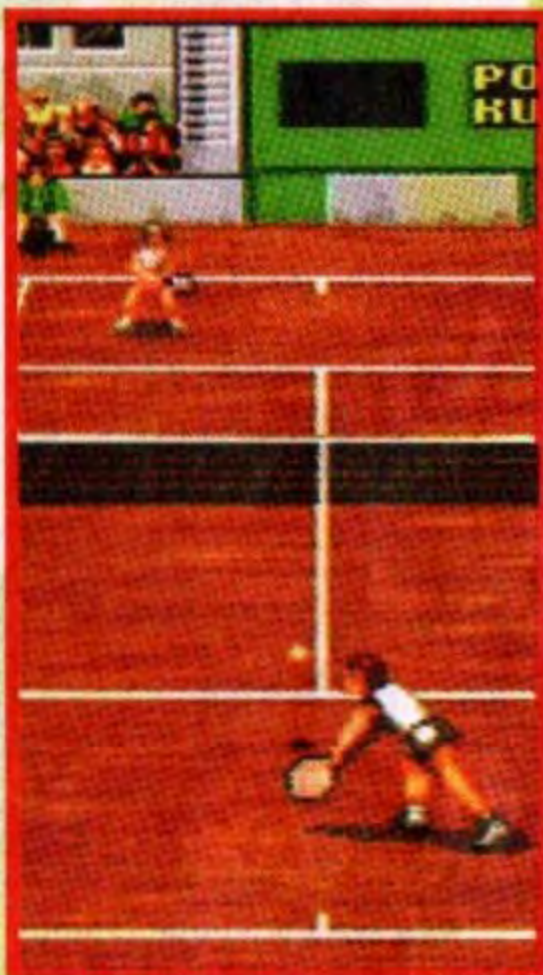
SONORO 80
▲ Buona selezione di musiche ed FX vari tutti adattissimi allo spirito del gioco

GIOCABILITÀ 72
▲ È uno di quei titoli che richiede un po' di tempo per poter essere apprezzato, ma una volta che ci avrete preso la mano...

LONGEVITÀ 77
▲ Ci sono un sacco di obiettivi da portare a termine e tutti dannatamente intrippanti
▼ Peccato che alcune missioni si assomiglino parecchio tra di loro

GLOBALE 69
Un buon titolo che mixa in maniera ottimale strategia e violenza digitale; purtroppo la versione CD è praticamente identica alla sua controparte su cartuccia

Pete Sampras TENNIS '96

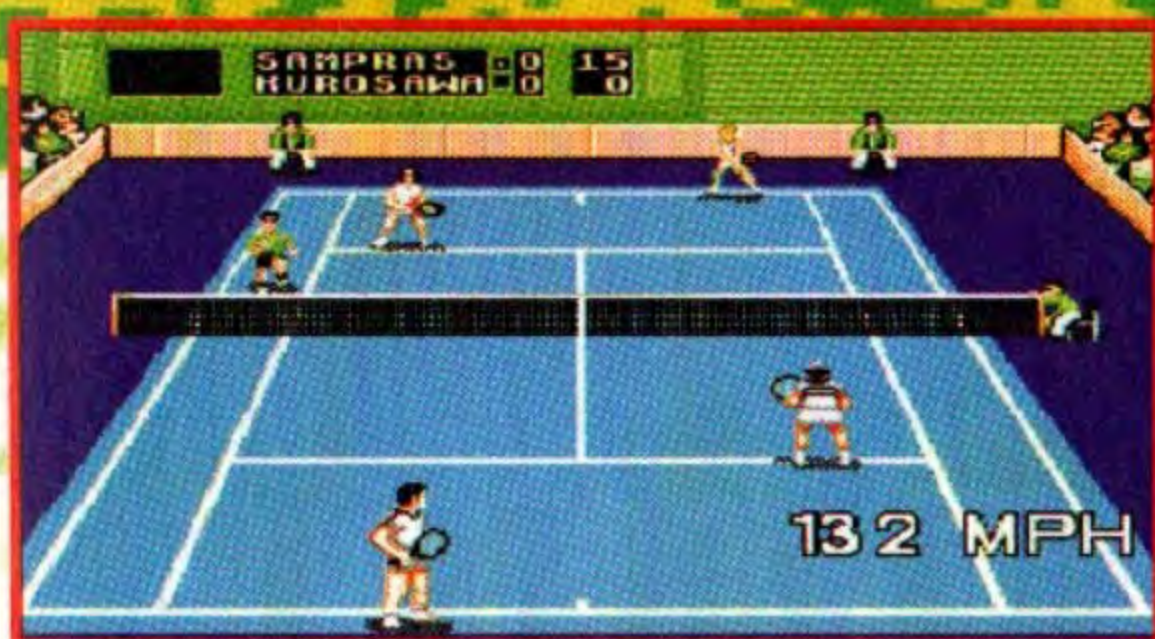
SI RINGRAZIA
HALIFAX
PER LA CARTUCCIA

Malgrado la notevole popolarità del tennis non sono disponibili su Megadrive grandi titoli dedicati a questo sport. Mentre il PC Engine ha l'ottimo **Final Match**, il Super Nintendo ha **Super Tennis** e **Jimmy Connors**, per il 16-bit di casa Sega non esiste ancora quella simulazione che possa essere considerata un "must" non solo per gli appassionati di tennis, ma anche per gli amanti dello sport in generale. I vari **Wimbledon Tennis, Andre Agassi** e **Pro tennis Tour** si sono tutti rivelati abbastanza carenti sia nella realizzazione tecnica che nella giocabilità. Proprio per tentare di colmare questo vuoto la Codemasters ha realizzato **Pete Sampras Tennis**, simulazione che vedeva come testimonial il numero uno del ranking mondiale (almeno fino a poco tempo fa visto che ora è stato soppiantato da Agassi) e che può essere considerata la migliore produzione videoludica per questa console. Ora, a circa un anno di distanza dalla sua uscita i programmatori inglesi ne hanno realizzato una nuova versione (intitolato innovativamente **Pete Sampras '96**) che ha alcune differenze abbastanza evidenti con il proprio predecessore. Innanzitutto la grafica è stata totalmente ridisegnata sia negli sprite che nei fondali, sono state aggiunte numerose animazioni e anche il sonoro è stato sensibilmente migliorato. E' rimasta fondamentalmente invariata invece la struttura di gioco che permette di affrontare, sia in singolare che in doppio, da quattro a otto amici in un torneo, di giocare una partita nei tornei più importanti del mondo (World Tour) o di affrontare un qualsiasi avversario in un'amichevole. Piuttosto poco, soprattutto se consideriamo che manca un'opzione che permetta di giocare una vera e propria stagione professionistica (nel gioco precedente era presente tramite un trucco, speriamo che sia la stessa cosa accada qui). Non sono poi molto numerosi i tennisti disponibili (otto, quattro uomini e quattro donne, con Sampras che non è selezionabile nel World Tour), né le opzioni nelle quali è possibile solamente selezionare il numero dei set e, in alcune fasi di gioco, la visuale (si può giocare sempre vedendo il giocatore da dietro le spalle, per esempio). Deludente anche il replay, con il quale si possono rivedere solamente pochissimi secondi (e quando dico "pochissimi" intendo due o tre) dello scambio, in alcuni casi non si riesce a vedere neanche il colpo decisivo! Alla Codemasters ci hanno assicurato che, come nel primo **Pete Sampras**, sono state inserite alcune sorprese (un paio di campi su cui giocare e qualche giocatore nascosto) attivabili attraverso alcune password ma, onestamente, dopo aver fatto alcune partite a questo nuovo titolo devo ammettere di essere rimasto particolarmente deluso.

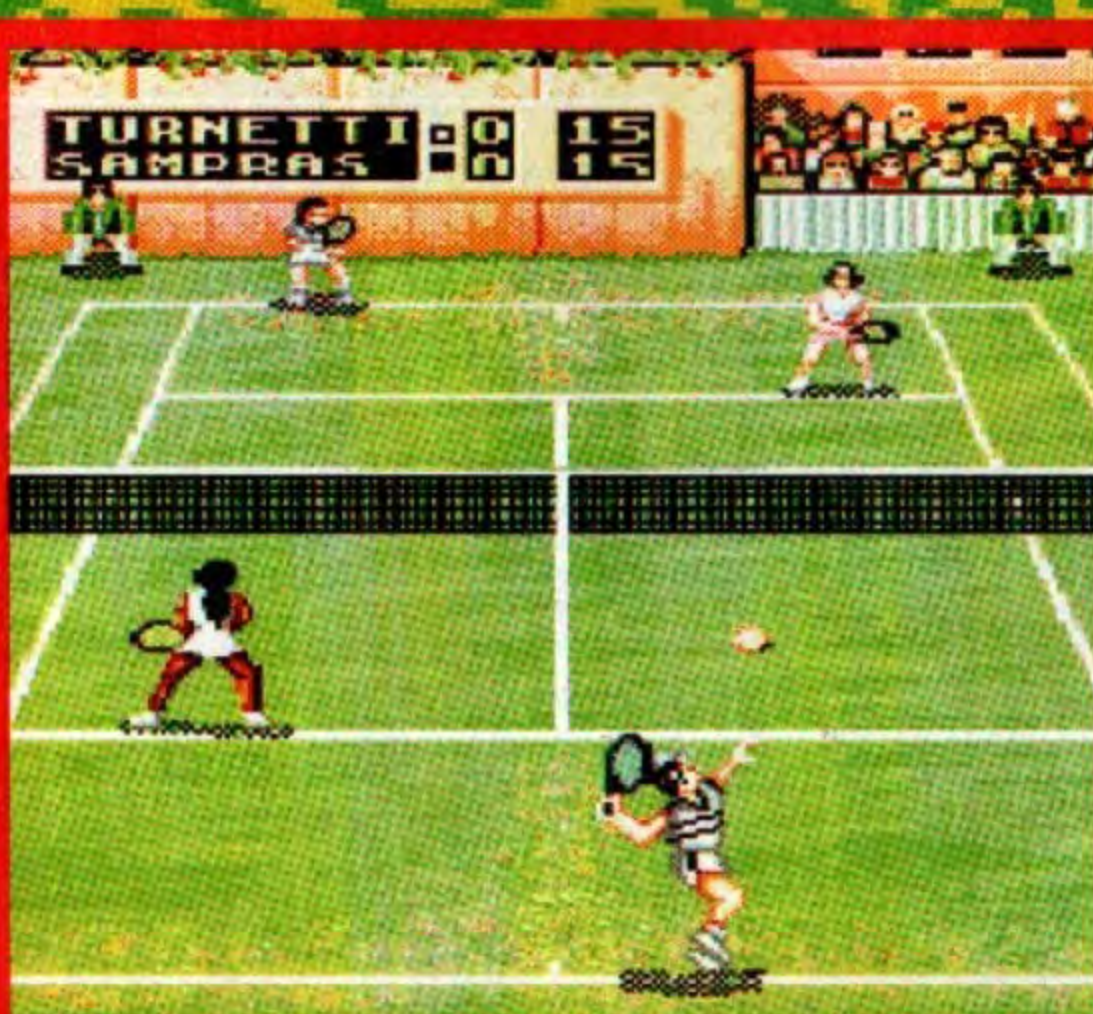
Addirittura Tucker contro Kurosawa... Caspita, un partitone...

Giocare sull'erba è sempre emozionante, ma cosa sono quelle macchie chiare sparse per tutto il campo?

Ogni commento sulla bellezza delle due tenniste qui ritratte è superfluo... ma che gusti hanno i programmatori di Sampras '96?

Grazie alla J-Cart è possibile giocare in quattro senza bisogno di alcun adattatore

Cosa cacchio ci fa un giocatore accasciato in mezzo al campo?

COMMENTO

Indubbiamente i giochi sportivi sono uno tra i miei generi preferiti e per questo motivo sono sempre in trepidante attesa ogni volta che ci viene comunicata l'imminente usciti di un soft di questo tipo. Purtroppo però capita sovente che giochi celebrati e attesi si rivelino delle vere e proprie porcherie e questo è, ahimè, quello che è successo con questa versione di **Pete Sampras Tennis**. Tanto per cominciare la veste grafica lascia abbastanza a desiderare: i vari player sono dotati di una serie piuttosto limitata di frame d'animazione, di tanto in tanto ci sono rallentamenti piuttosto fastidiosi e anche lo scrolling non è proprio perfetto. Sì, è vero, il campo è ben definito e i vari giocatori risultano piuttosto curati, tuttavia la mia impressione è che il tutto sia stato realizzato in maniera molto grezza. Ovviamente tutto ciò passerebbe in secondo piano se il suddetto prodotto fosse dotato di una buona dose di giocabilità, ma purtroppo questo non succede. La pallina schizza troppo rapidamente da una parte all'altra del campo e quando due giocatori arrivano sotto rete (nel doppio capita spesso) è facilissimo perdere di vista la boccia riducendosi così a smanettare a caso sul pad. Un altro difetto deriva poi dal fatto che il campo da gioco è troppo stretto e lungo. Questo fa si che quando si gioca dall'alto verso il basso il vostro omino e la pallina assumano dimensioni semplicemente microscopiche il che rende il colpire anche un semplice pallonetto un'impresa semplicemente titanica. Tirando le somme direi che ci troviamo quindi di fronte a un prodotto ben al di sotto delle aspettative, il cui peggior difetto è indubbiamente quello di non essere assolutamente divertente e giocabile. Too bad!

COMMENTO

Di solito, quando si realizza un sequel, si prendono dall'episodio precedente gli aspetti migliori cercando di eliminare i difetti. Purtroppo, in questa nuova versione di **Pete Sampras Tennis** i difetti presenti nel primo episodio ci sono ancora tutti e in alcuni casi sono stati addirittura amplificati. E' infatti difficilissimo giocare uno scambio degno di tale nome, soprattutto se si considera il fatto che il computer gioca fondamentalmente eseguendo palle corte. Altro aspetto che trovo insopportabile è la mancanza di una serie di tornei visto che l'opzione Tournament permette, come nel primo episodio, di giocare un solo set nei tornei più famosi. La grafica è leggermente migliorata, anche se sono presenti alcuni rallentamenti (soprattutto quando il giocatore esegue un tuffo) insopportabili e che creano problemi durante lo scambio. Non ho gradito infine il sistema di controllo, discretamente scomodo visto che un tasto è stato adibito al tuffo, un altro al pallonetto e il terzo tasto (il B) a tutti gli altri colpi. Insomma, mi aspettavo molto di più dal nuovo gioco dedicato a **Pete Sampras** e, come forse avrete capito, ne sono rimasto veramente deluso. Se siete appassionati di questo sport vi consiglio di cercare altrove.

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/8

GRAFICA 71

▲ Gli sprite sono stati totalmente ridisegnati
▼ Quando il giocatore si tuffa lo schermo "traballa" in maniera fastidiosa

SONORO 83

▲ Senza dubbio l'aspetto migliore del gioco, con un parlato chiaro e comprensibile

GIOCABILITÀ 63

▼ I giocatori avversari utilizzano sempre lo stesso schema (particolarmente poco realistico) e il sistema di controllo è abbastanza scomodo

LONGEVITÀ 68

▲ Sono presenti un discreto numero di tornei
▼ Manca un'opzione per affrontare un'intera stagione professionistica

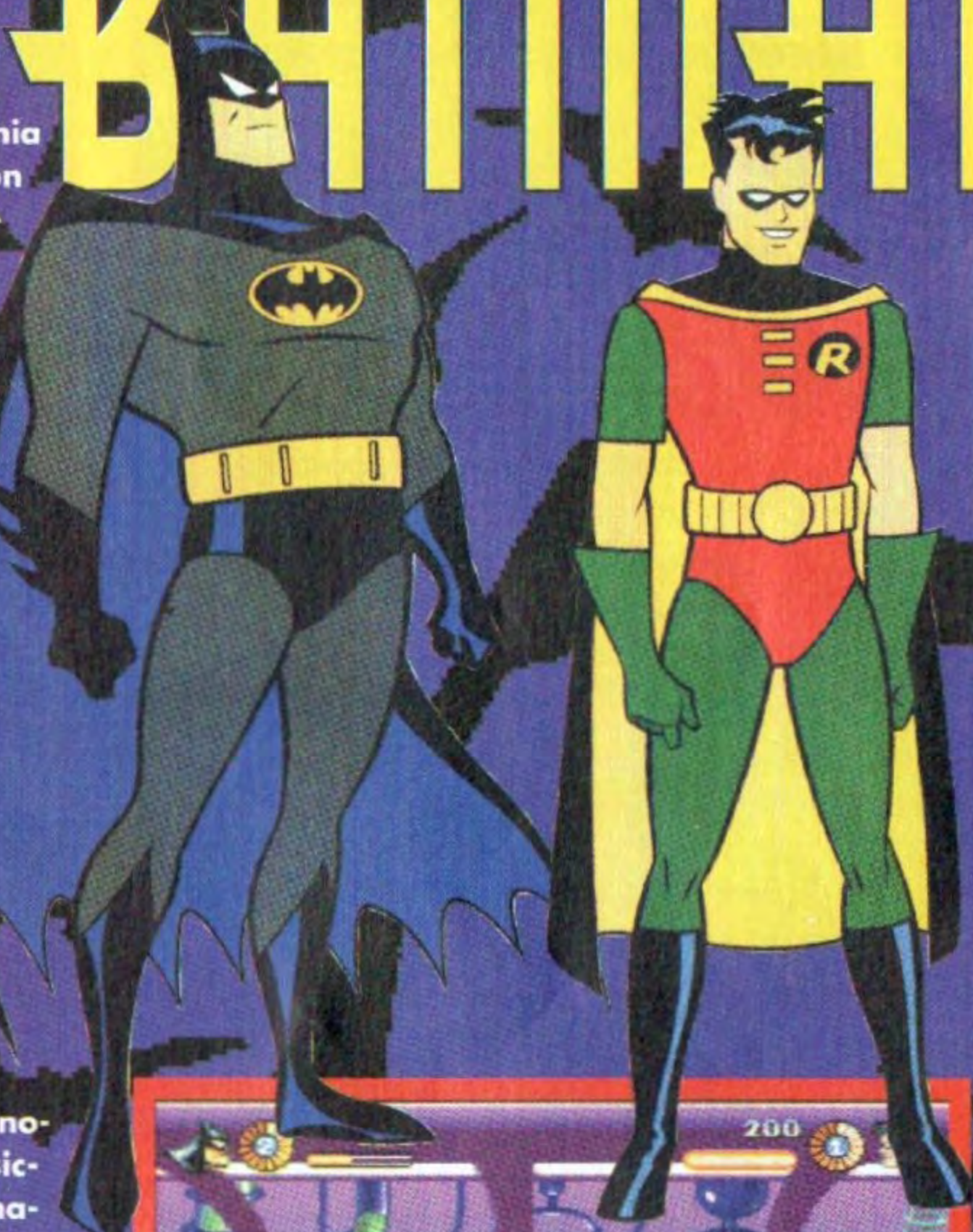
GLOBALE 64

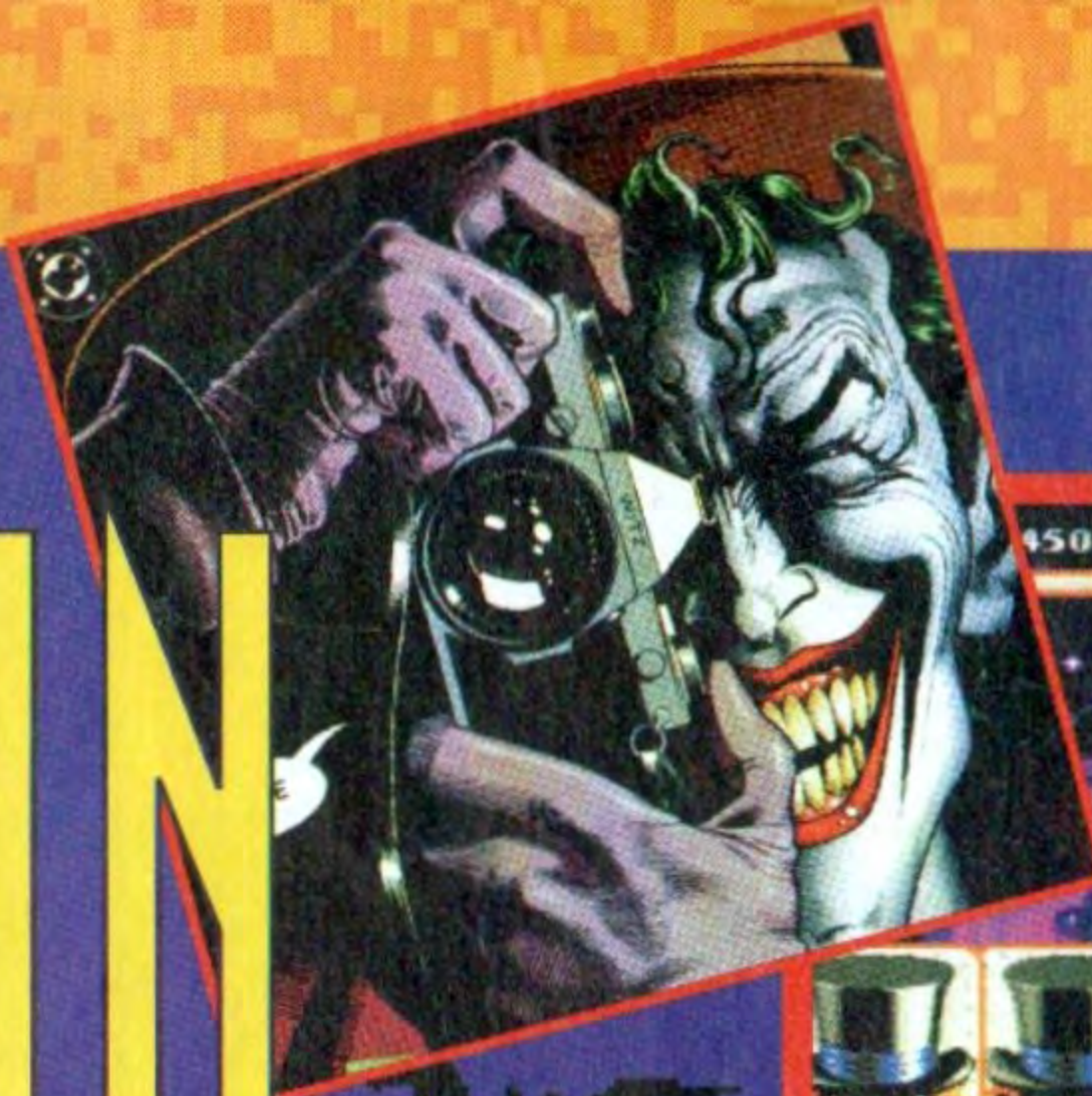
Una delusione.
I programmatori non sono riusciti a eliminare i difetti del primo episodio (anzi sono stati amplificati), che rimane migliore di questa nuova versione

THE ADV... BATMAN

Mentre **Batman Forever**, terzo episodio della saga cinematografica inaugurata da Tim Burton nel 1989, miete miliardi presso i botteghini statunitensi, le versioni a cartoni animati di Batman e Robin irrompono nella slot del Megadrive dopo aver scorrazzato con successo nei territori virtuali del Super NES. Artefice di questa nuova prestazione videoludica del Dinamico Duo è un team di programmatori noto col nome di Clockwork Tortoise. Gli elementi di questa compagnia sono riusciti a fare miracoli con le potenzialità grafiche del Megadrive, come si può constatare osservando gli splendidi effetti di parallasse in 3D che caratterizzano quasi tutti i livelli del gioco. Certo gli effetti di rotazione e ridimensionamento degli sprite non sono una novità sul Megadrive, essendo già apparsi in giochi come **Gunstar Heroes** e **Probotector**, ma la parte che sostengono in **Batman & Robin** è notevolmente più massiccia. Inoltre, la combinazione di questi effetti con il look raffinato della serie televisiva a cartoni animati ha prodotto un gioco che trasuda qualità da tutti i pori. Che poi la struttura di gioco sia all'altezza di tutte le belle immagini che ci vengono regalate, è ancora da verificare, ma per questo dovrete attendere solo poche righe...

IL C-DINAMICO DUO

Come già successe a **Batman Returns**, anche **The Adventures of Batman & Robin** verrà convertito su dischetto d'argento per il Mega-CD. E proprio come **Batman Returns**, anche questo nuovo Bat-CD comprenderà alcune sezioni di guida in 3D che faranno uso delle capacità di ridimensionamento degli sprite di cui la macchina è dotata. E sembra che anche in questo caso le sezioni supplementari costituiranno l'anticamera di ciascun livello, offrendo al giocatore di pilotare veicoli come la Batmobile, il Bat-deltaplano e una sorta di Bat-go-kart. In più, questa nuova versione avrà una sequenza introduttiva tratta direttamente dalla serie televisiva. Ah, quasi dimenticavamo: dovrebbero essere della partita anche personaggi quali l'Enigmista, Poison Ivy e Clayfare. Ulteriori notizie in proposito potrete apprenderle nei prossimi numeri di **Mega Console**.

Ehi, ma quello non è Adam West?

Beccatevi questa Bat-osta, furfanti!

ENTURES OF & ROBIN

Presto Robin, alla Bat-Caverna!

BAT-POKER

Mega Console vi porta a conoscere i contenuti di tutti e quattro i livelli di **The Adventures of Batman & Robin**. Reggetevi forte...

LIVELLO 1: THE JOKER

Si parte alla grande, con Batman che deve riuscire a mettere le sue mani guantate di blu sul diabolico Joker, il quale attende il Giustiziere Incappucciato alla fine del livello, comodamente alloggiato nel cesto di una mongolfiera. Ovviamente, però, la strada che porta a questo superfurfante è irta di ostacoli, per lo più umani. Batman dovrà togliere di mezzo questi ultimi percorrendo, nel contempo, dapprima una strada completamente avvolta nel buio con l'ausilio di una torcia e poi l'interno del museo di Gotham. Infine, un convoglio di autocarri darà a Batman un passaggio fino al punto di congiunzione fra il livello attraversato e quello successivo.

LIVELLO 2: DUE FACCE

Un cattivo con due facce non poteva essere affrontato che da due supereroi, in questo caso Batman e Robin, alias Il Ragazzo Meraviglia, alias Dick Grayson, alias Jason Todd (beh, non facciamo confusione; questo era il vero nome del secondo Robin, non un'altra identità segreta del primo) e chi più ne ha più ne metta. Avendo una doppia personalità, Due Facce (alias l'ex-procuratore distrettuale Harvey Dent, interpretato da Billy Dee Williams nel primo Bat-film di Tim Burton e da Tommy Lee Jones in **Batman Forever**) lancia al Dinamico Duo una sfida all'insegna della duplicità: essi infatti dovranno scalare un edificio incompiuto e, una volta raggiuntane la cima e visto l'Infame far saltare tutto in aria, tornare a terra. Si tratta, in effetti, di una sezione bi-direzionale. In seguito, i due vigilantes dovranno superare una pericolosa fase aerea, al termine della quale troveranno l'elicottero personale di Due Facce con il suo proprietario a bordo.

LIVELLO 3: MAD HATTER

Tocca ora al Cappellaio Matto (non proprio quello di **Alice nel Paese della Meraviglie**, ma molto somigliante) il compito di giustificare le peripezie dei due infaticabili portabandiera della giustizia all'americana. In questo caso, Batman e Robin dovranno percorrere le quinte di un teatro, attraversare un giardino mastodontico e correre lungo un gigantesco tavolo. Il tutto facendosi largo a suon di pugni e calci, naturalmente.

LIVELLO 4: MR FREEZE

Per chiudere in bellezza, Batman e Robin cercheranno di sbattere in gattabuia (o almeno vanificare i suoi piani criminosi) l'uomo più freddo del pianeta, Mr Freeze (che forse vedremo nel già annunciato quarto film su Batman). Costui distribuirà in tutta Gotham City i suoi letali ghiaccioli a meno che non venga fermato in tempo utile dal Dinamico Duo. Un finale da brivido, non c'è che dire!

PLAYER SELECT

COMMENTO

Benché restituisca tutta l'atmosfera e lo splendido stile grafico dei cartoni animati, **The Adventures of Batman & Robin** è un po' deludente. A parte il fatto che ai nostri comandi c'è l'Uomo Pipistrello e che si debba affrontare uno dei suoi antagonisti alla fine di ogni livello, i riferimenti al mitico supereroe di Bob Kane sono pochissimi. Batman, ad esempio, non utilizza alcuno dei suoi caratteristici accessori, non guida la Batmobile e non si produce nei suoi mitici balzi da un tetto all'altro. In pratica siamo di fronte al classico gioco d'azione a scorrimento verticale, e molto ripetitivo per giunta. Inoltre, per riuscire a constatare quanto simili siano fra loro i livelli, bisogna superare difficoltà indicibili. Certo, questo fa di **Batman & Robin** un titolo perfetto per i giocatori più consumati, ma non credo che la maggioranza dell'utenza videoludica possa vantare tutta quella bravura. Persino Batman, con tutti i suoi muscoli e la sua prontezza di riflessi, suderebbe di brutto per arrivare alla fine.

Fabio

LE DUE FACCE DI BATMAN

Se Batman & Robin risulta esteticamente pregevolissimo grazie a sprite finemente dettagliati, fondali incantevoli e animazioni sofisticate, esso lascia un po' a desiderare sul fronte della struttura di gioco, dato che questa è straordinariamente lineare; tutti i livelli consistono sostanzialmente in un'area di gioco a scorrimento orizzontale che Batman deve percorrere freddando o prendendo a calci i delinquenti che gli si parano davanti. L'unica variante su questo tema è quando Batman prende il volo con il suo Batwing o il suo jet-pack, una fase che si distingue dalle altre anche per il fatto che in cielo non ci sono tarpani da prendere a calci.

COMMENTO

Mi sembra che i programmatori abbiano concentrato tutti i loro sforzi sull'aspetto estetico di questo titolo senza sprecarsi più di tanto per renderlo giocabile. **Batman & Robin**, infatti, è una festa per gli occhi, ma non dice nulla di nuovo nell'ambito del genere piattaformico cui esso appartiene. La struttura di gioco è talmente lineare da rendere il tutto monotono a dispetto dei suoi numerosi pregi visivi. E come se ciò non bastasse, il gioco è difficile, così difficile che anche superare il primo livello è un impresa titanica. Insomma, non vedo a chi possa consigliarlo, oltre ovviamente ai fans del Cavaliere Oscuro, che sicuramente lo apprezzeranno senza fare tante storie.

MBF

the adventures of BATMAN & ROBIN

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: AZIONE

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1/2

GRAFICA 90
▲ Complessivamente sublime, con stupendi fondali e ottime animazioni
▼ Gli sprite mancano di velocità

SONORO 85
▲ Un godibile accompagnamento musicale a base di 'techno'
▼ Effetti sonori fiacchi, poco azzeccati e talvolta persino irritanti

GIOCABILITÀ 82
▲ Buona manovrabilità e azione frenetica
▼ C'è ripetitività un po' ovunque

LONGEVITÀ 85
▲ Per uscirne vittoriosi, ci vuole non poco tempo...
▼ ...ma i meno tenaci potrebbero gettare presto la spugna

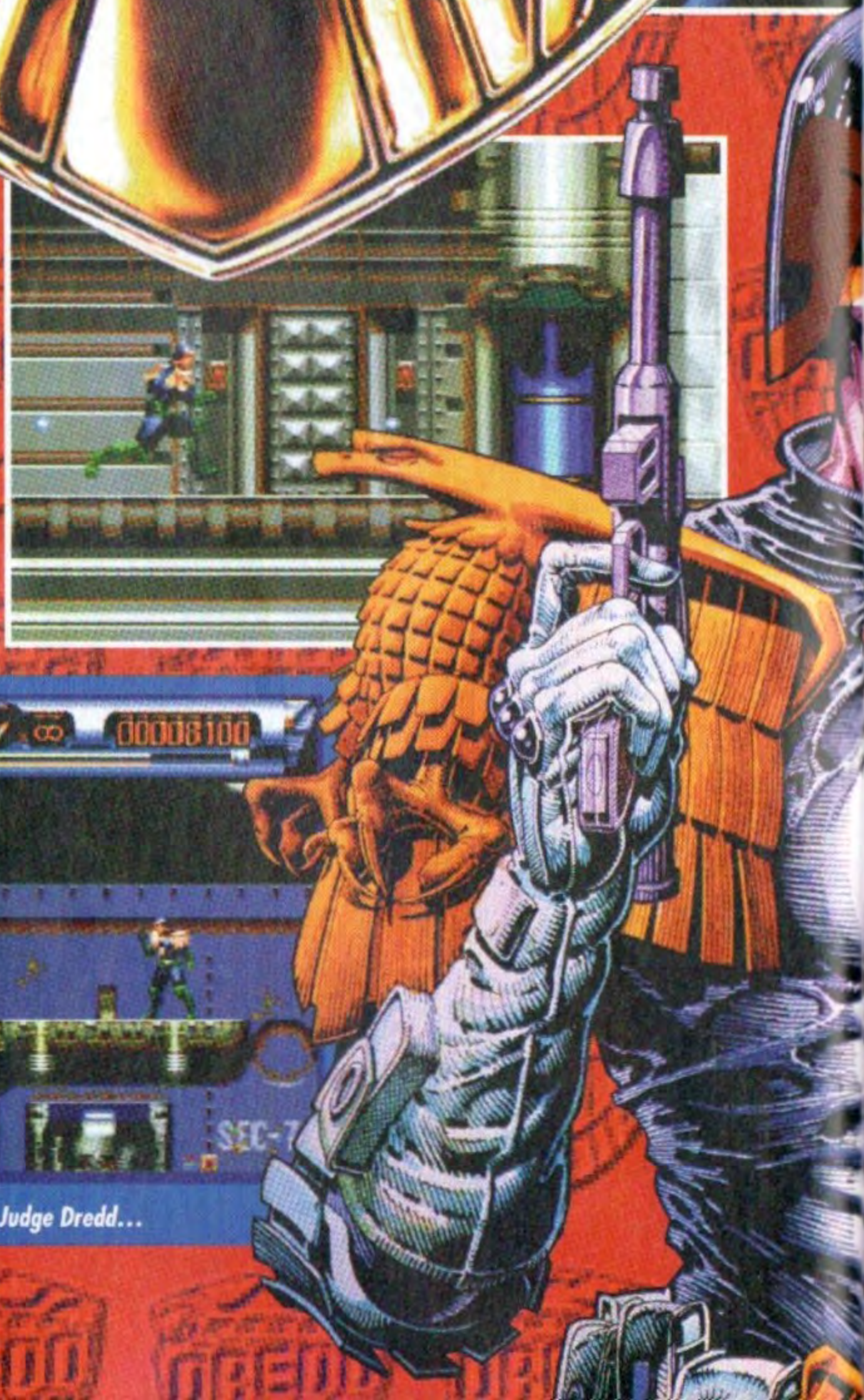
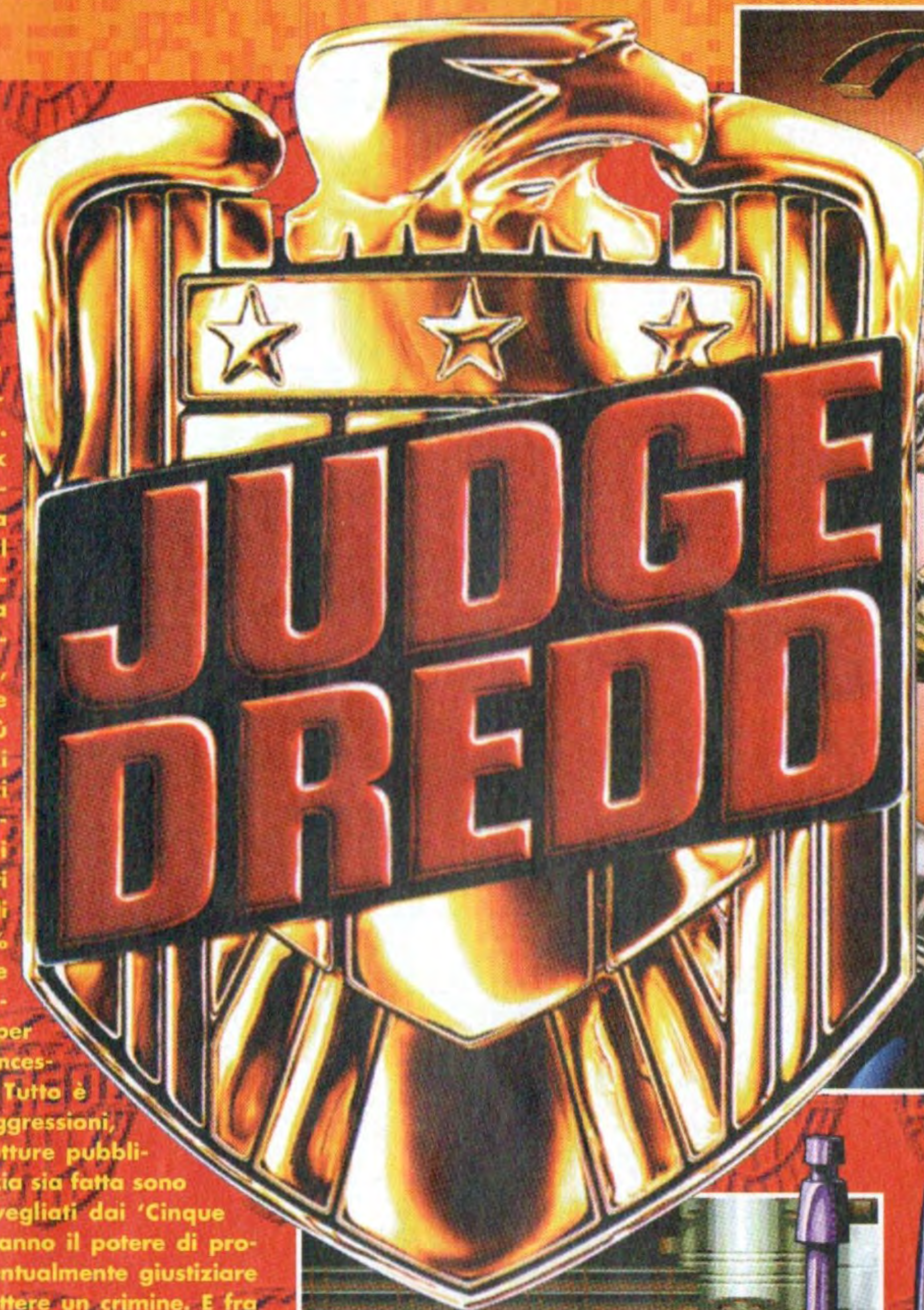
GLOBALE 82
Un action game duro e dal ritmo serrato, ma forse fin troppo impegnativo

JUDGE DREDD

SI RINGRAZIA
CD VERTE PER LA CARTUCCIA

L'anno è il 2060 e gli Stati Uniti d'America sono praticamente irriconoscibili da come sono oggi. Causa di questo radicale cambiamento è stata una guerra nucleare. Al posto di New York ora c'è l'imponente Mega-City e città simili a questa incombono sul Regno Unito, sulla Russia e sul Giappone. Fra tutte queste "mega-città", quella americana, altrimenti nota come Mega-City One, è la più grande, con 600 milioni di persone sistemati in palazzi condominiali da 60.000 persone ciascuno. Con simili quantità di persone schiaffati in questi edifici e un tasso di disoccupazione pari al 75% grazie a un'automazione quasi totale, la vita a Mega-City One non è certo facile, per cui ne consegue un'ondata incessante di crimini e misfatti. Tutto è punibile a Mega-City One: aggressioni, furti, insudiciamento di strutture pubbliche, e a garantire che giustizia sia fatta sono gli onnipotenti Giudici. Sorvegliati dai 'Cinque che Governano', i Giudici hanno il potere di processare, condannare ed eventualmente giustiziare chiunque sia colto a commettere un crimine. E fra tutti i leggendari giudici che Mega-City One ha scatenato, ve n'è uno che è stato manipolato geneticamente affinché diventasse "l'uomo di legge definitivo". Il suo nome è Joe Dredd, e questa è la sua storia...

LEGGE VIRTUALE

I grafici che mostrano lo stato di salute di Dredd, le scorte di munizioni e i dettagli delle missioni sono accessibili attraverso l'uso di terminali (o, per essere più precisi, i Justice Law Terminals) sparsi un po' ovunque in quasi ogni livello. Per inserirsi nella banca dati non occorre fare altro che mettere Dredd faccia a faccia con il terminale; fatto ciò, lo schermo si annerirà per far posto ai suddetti tre grafici. Nei livelli più avanzati, questi terminali svolgono un duplice ruolo: vanno usati per mettere in gabbia i detenuti durante la rivolta nella prigione di Aspen, e vanno distrutti qualora sia necessario vanificare il progetto criminoso di Rico.

Ed ecco un ottimo crossover Casper - Judge Dredd...

ACCIDEMPOLI, CHE MEGALOPOLI!

Mega-City One è una megalopoli a due strati i cui imponenti grattacieli occultano i sudici bassifondi popolati da una miriade di mutanti e criminali. Inutile dire che nei panni di Dredd, sono questi i luoghi che il giocatore frequenta di più, marciando attraverso le strade in cerca degli obiettivi della sua missione e di gaglioffi cui dare una regolata. Eccovi una guida ai tredici posti che vedrete...

NOME:
HEAVENLY HEAVEN
DATI: Un pestaggio di riscaldamento presso uno dei quartieri più brutti della città.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Distruggere le casse contenenti armi.

NOME:
ASPEN PENAL COLONY
DATI: Questa colonia penale è caduta in mano a un gruppo di spietati detenuti.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Chiudere tutte le porte di sicurezza.

NOME:
THE CURSED EARTH
DATI: Terra di mutanti, piena di insidie letali a piede libero.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Trovare il cosiddetto Libro della Legge.

NOME:
SEWER SYSTEM
DATI: Le fogne della città, dove Dredd cerca rifugio dopo essere diventato il capro espiatorio per la morte di Fargo.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Trovare delle munizione per il ritorno in superficie.

NOME:
HALL OF JUSTICE
DATI: Il tribunale, dove Dredd, avendo trovato il libro, potrà riacquistare il suo buon nome.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Raggiungere la Camera del Consiglio.

NOME:
STATUE OF LIBERTY
DATI: Ora che Dredd si è procurato una nuovissima Tenuta di Protezione, è il momento di trovare Rico.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Distruggere i robot ABC di Rico.

NOME:
JANUS LAB
DATI: Rico si appresta a fare clonazioni di sé stesso e funge da boss di fine livello.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Disattivare i computer di Rico.

NOME:
BENEATH JANUS
DATI: Un gruppo di terroristi alieni ha invaso Mega-City One usando le fogne come via di accesso.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Eliminare i terroristi di Gila Munja.

NOME:
RC4 PROCESSING PLANT
DATI: I detenuti che controllano questo impianto minacciano di inquinare Mega-City One con rifiuti tossici.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Distruggere i fusti di RC4 per impedire l'inquinamento della megalopoli.

NOME:
CITY TOWERS
DATI: In queste imponenti strutture sono stati registrati dei disordini: Dredd deve scoprirne il motivo.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Sgominare gli Sky Surfers.

NOME:
JUSTICE ONE SATELLITE
DATI: Questa base lunare è stata invasa dai Dark Judges, i quali sono alla ricerca di un teletrasporto per la Terra: Dredd deve scovarlo per primo.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Attivate i sistemi di sicurezza e rintracciate il congegno di teletrasporto per impedire a Death di venire sulla Terra.

NOME:
DEAD WORLD
DATI: Il congegno di teletrasporto che Dredd ha trovato è falso. Egli deve quindi inseguire Death, Mortis, Fear e Fire in questo Regno dei Morti e distruggere il congegno autentico.
OBIETTIVO PRINCIPALE: Salvare la Terra dai Dark Judges.

C'è ancora un altro livello da visitare dopo la distruzione dei Dark Judges, ma se vi dicessimo com'è, vi toglieremmo il gusto della sorpresa e non potremmo mai perdonarcelo. Tuttavia, chissà, in un futuro non troppo lontano potremmo anche cambiare idea e dirvi tutto: state all'erta!

Certo che trovare parcheggio al giorno d'oggi è una vera impresa...

OPPOSIZIONE, VOSTRO ONORE!

Ognuno dei tredici stage è suddiviso in tre sotto-livelli. Gli obiettivi fondamentali dei primi due sono gli stessi, ma il terzo mondo ospita un cattivo soggetto più grosso, più brutto e più resistente degli altri. All'inizio si tratta semplicemente di affrontare un signore del crimine armato di scudo, ma la strada che conduce al progetto Janus di Rico vede Dredd battersi dapprima contro i robot ABC, che sono immuni ai comuni proiettili e vanno abbattuti conficcandogli frontalmente tre proiettili Hi-Ex, e poi contro Rico, che sfreccia da un punto all'altro dello schermo mediante un paio di stivali anti-gravità. E tutto questo è solo per riscaldarvi in vista dello scontro, a gioco inoltrato, con i Dark Judges...

CHE EFFETTO FA AVERLA DALLA VOSTRA PARTE?

La pistola di Dredd (niente spiritosaggini da osteria, prego) è in grado di sparare diversi tipi di proiettili. In principio, Dredd è munito di una scorta illimitata di proiettili ordinari, ma uccidendo i delinquenti e disintegrando le casse da imballaggio che gli si parano davanti durante il cammino, può far venire alla luce delle icone che vengono aggiunte automaticamente al suo inventario. Ognuna di esse è destinata a uno scopo specifico e può essere richiamata (o sostituita con un'altra, se è il caso) usando il tasto C. Vediamole nei dettagli...

PROIETTILE: da usare contro malfattori di mediocre levatura.

PROIETTILE CORAZZATO: da usare contro i cadaveri che contengono i Dark Judges.

RIMBALZANTE: efficace in aree delimitate, come ad esempio Aspen.

PROIETTILE INCENDIARIO: da conservare per i boss, in quanto succhia molta energia in un batter d'occhio.

GRANATA: apre le casse da imballaggio ed è essenziale per i droidi-guardia del tribunale.

BOING: quando appare la sagoma spettrale di un elusivo Dark Judge, servitevi di questo.

HI-EX: l'unica arma che può veramente fare qualcosa contro i robot ABC.

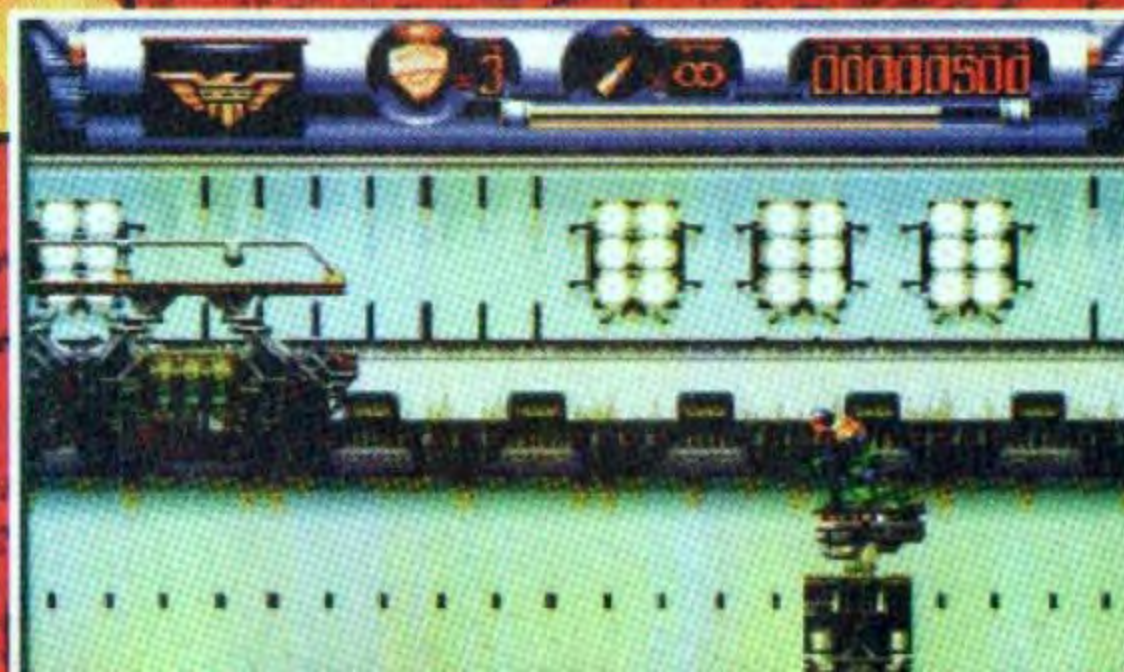
TERMO-TRACCIANTE: efficace se il mascalzone spara da sopra.

PROIETTILE A RAZZO: reperibile nel Regno dei Morti e in grado di accelerare il trapasso di Death, Mortis e compagnia bella.

COMMENTO

L'arrivo di **Judge Dredd** ha fatto molto scalpore sia nell'industria del cinema che in quella dell'informatica da intrattenimento e poco sorprende, quindi, che l'attesa per il videogame abbia ormai raggiunto l'apice. Tuttavia il gioco non è quel capolavoro che mi aspettavo. Per quanto riguarda l'aspetto visivo, sono rimasto colpito dalla massiccia quantità di scene e personaggi tratta di peso dai fumetti e magistralmente amalgamata alla trama del film, ma la ripetitività con cui gli sprite dei nemici appaiono un livello dopo l'altro è la prova di una notevole mancanza di varietà. Inoltre, anche gli obiettivi tendono ad essere sempre gli stessi: attivare computer, aprire porte... Superati i primi due livelli, questa infinita ripetizione di cose e di idee non ispira certo a continuare la battaglia. In definitiva, **Judge Dredd** è un platform decisamente ordinario, anche se ben meritevole di considerazione da parte dei fans del fumetto.

Fabio

Ma Judge Dredd è collega di Di Pietro?

Adesso sono davvero cavoli acidi...

Porc... ho dimenticato il codice del Bancomat a casa!

COMMENTO

Benché sia una palese rimasticatura di giochi come **Stargate** e **Alien 3**, **Judge Dredd** è molto fedele sia al film che ai fumetti, con una grossa quantità di accattivanti riferimenti grafici ad ambedue. Graficamente è piuttosto modesto, con sprite tanto piccoli quanto banali e fondali poco dettagliati, ma ci sono innumerevoli piccoli tocchi che piaceranno immensamente ai fans di questo grintoso personaggio. Esempio perfetto di ciò è il modo in cui la Probe ha reso i power-up della pistola di Dredd una parte fondamentale del gioco. Benché apparentemente i proiettili Ricochet e i Boing siano soltanto due nomi in più nell'arsenale di Dredd, ambedue sono essenziali durante alcuni dei livelli; per esempio, solo i Boing possono impedire ai Dark Judges di tornare dal Regno dei Morti. Tuttavia, benché sotto questo aspetto il sistema di armamento sia azzeccato, la pistola che JD usa all'inizio del gioco spara i proiettili meno potenti in assoluto, tanto che per accoppare alcuni gaglioffi occorrono dozzine di colpi. La cosa che più di ogni altra penalizza Judge Dredd è la sua mancanza di originalità; la sua struttura di gioco è fin troppo simile a quella di Stargate e a tutti gli altri giochi simili che lo hanno preceduto o seguito, per cui non si può fare a meno di pensare che si poteva fare di più. Ciò nonostante, Judge Dredd vanta un fottio di livelli, un'ampia varietà di cattivi soggetti, e presenta una dinamica di gioco efficace quanto quella di **Alien 3**. Peccato però che **Alien 3** abbia ormai fatto il suo tempo e che **Judge Dredd** non offra molto di più rispetto al suo predecessore.

Char

JUDGE DREDD

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 84
▲ Sprite fedeli al fumetto, ottime animazioni e bei fondali
▼ Le dimensioni degli elementi grafici mobili sono eccessivamente ridotte

SONORO 51
▼ Un commento musicale privo di mordente ed effetti sonori non meno scialbi

GIOCABILITÀ 81
▲ Grandi spazi da attraversare e una varietà di armi da usare in maniera strategica contro i numerosi...
▼ Qualche punto in comune di troppo con **Stargate**

LONGEVITÀ 79
▲ Tredici mondi suddivisi in tre sotto-occhi ciascuno e boss eccezionalmente tosti: la longevità è assicurata
▼ Un po' di varietà in più sul fronte dei livelli non ......

GLOBALE 80
Pur essendo poco originale, **Judge Dredd** è nondimeno un platform molto giocabile e attraente

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER IL CD

GRAN CHASER

Datemi retta, è una baggianata credere che l'uscita di nuove e più potenti console porti automaticamente l'arrivo di una caterva di giochi migliori. Anche con hardware massiccio come Saturn e 32X sono sempre l'abilità dei programmatori e il genio dei game designer a fare di un qualsiasi titolo un probabile classico. Prendete **Gale Racer** (recensito sul numero 12 di **Mega Console**): sembrava dovesse essere il gioco di corse definitivo e in realtà s'è rivelato la sola del decennio. Prendete invece **Daytona USA:** gira sulla stessa macchina, ma grazie alle capacità dell'AM2 è uno dei migliori titoli che abbiamo mai avuto modo di provare su qualsiasi console casalinga. Alla Sega non devono ancora aver capito completamente la lezione e **Gran Chaser** ne è la prova tangibile...

Gran Chaser è un gioco di corse futuristiche assolutamente originale: non ha licenze, non è una conversione di coin-op... A dire il vero si ispira a **CyberRace** di Syd Mead (uscito su PC un bel po' di tempo fa), ma per il resto è tutta farina del sacco Sega.Descrivere **Gran Chaser** è semplicissimo: è **Daytona USA** ambientato fra un secolo. Ma, oltre al fatto di avere tre visuali invece di quattro, ha due vantaggi sul titolo sopracitato: un modo due giocatori in split-screen e le armi.

A dire il vero non rivestono un'importanza fondamentale nel corso del gioco perché la vostra preoccupazione fondamentale sarà quella di rimanere in pista, ma è sempre bello sapere che ci sono.

Per il resto il gioco è sempre lo stesso: pigiate a tavoletta, buttate un occhio al radar nella parte bassa dello schermo e non fatevi distrarre troppo dal texture mapping davvero eccelso e abbondante. Ah, a proposito: prima di correre a comprare questo CD buttate un occhio ai commenti...

Il futuro è assai grigio, cari ragazzi miei...

Questo deve aver fatto la Scuola Guida da Gino Pilotino

GIUDITTA LA MOTOSLITTA

Essendo **Gran Chaser** ambientato nel futuro (dovete sapere che le ruote sono state dichiarate illegali nel 2073) avete una discreta gamma di veicoli fra cui scegliere. Questi mezzi, che sembrano delle turboslitte dal design mussoliniano, galleggiano a pochi centimetri di distanza dal terreno, ma cozzano contro qualsiasi altro ostacolo trovino sulla loro strada. Inutile dire che ogni slitta ha le proprie caratteristiche che andiamo ora ad esaminare:

TERRA

Niente da dire, proprio un bel nome da dare a un veicolo. Pensate se uscisse un auto con questo nome... "Io ho una Delta Integrale e tu che macchina hai?" "Mi sono appena fatto una Fiat Terra 1600..." Pietoso.

E' il veicolo standard: ha valori medi in tutte le categorie e proprio per questo è indicatissimo in tutti i tracciati.

CEREBUN

Sempre per la serie "nomi pregevoli assortiti" ecco il tipo Cerebun, una sorta di oliva con la lampo sul davanti. Questo mezzo, probabilmente bergamasco o bresciano (gnari, te se propri un bel cerebun...), ha un'ottima accelerazione, ma valori mediocri in tutto il resto. Sconsigliato, anzi sconsigliatissimo.

ALCAMEON

La linea di questo turboaspirapolvere è troppo bella e le prestazioni non sono certo da meno: uno sterzo da paura, buoni freni, velocità e accelerazione nella norma... Direi che insieme al tipo Terra è il mezzo più indicato per arrivare alla fine del gioco in un paio di partite.

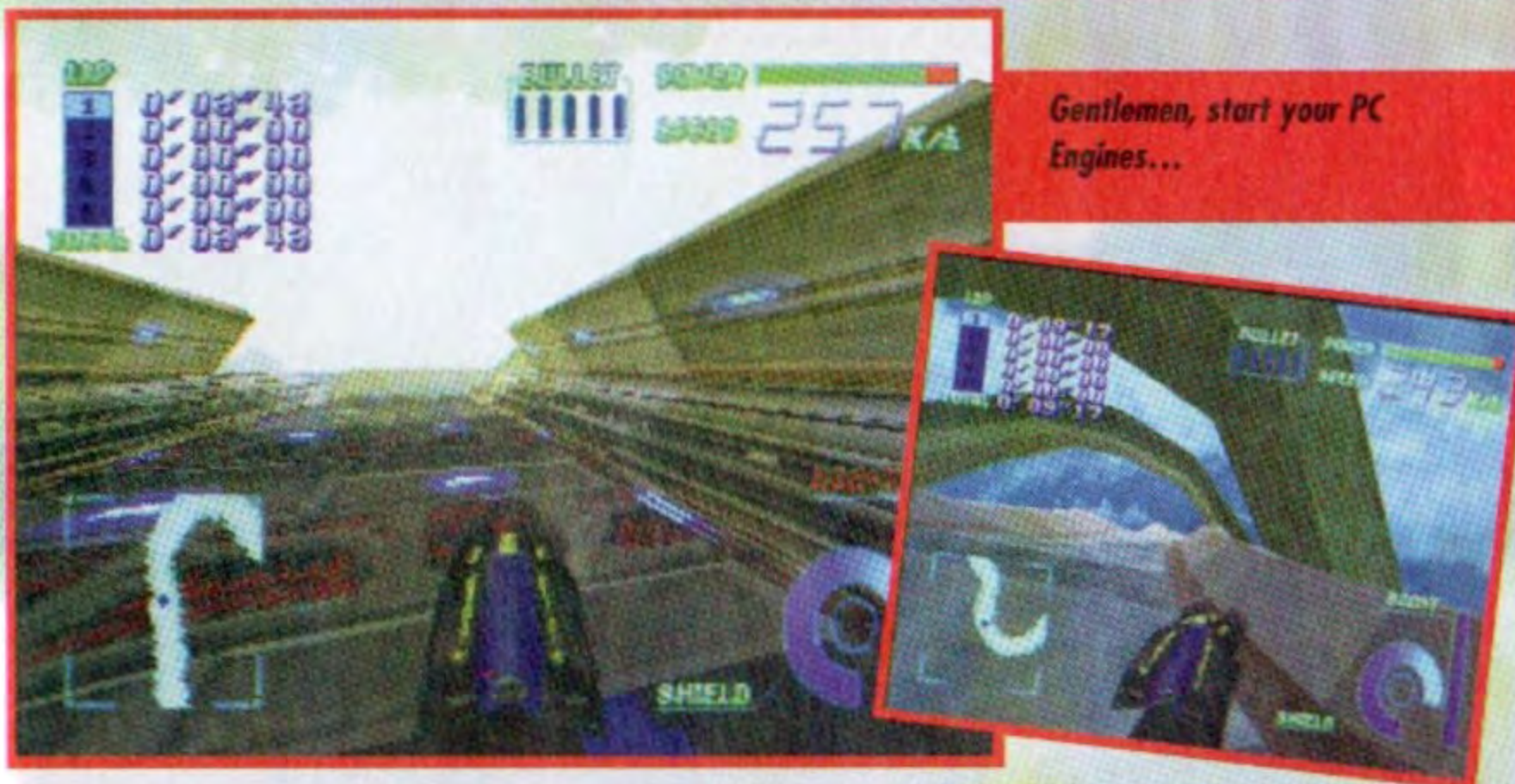
KALADASIA

Ovverosia la macchina della rana dalla bocca larga. Kalodasia è un sinuoso modello che funziona a protossido d'azoto e... No, non è vero, me lo sono inventato all'istante: comunque sia, è il mezzo più veloce del lotto, quindi se volete dare la birra a qualche compare nel modo due giocatori cattatevelo alla svelta.

DRUM

Beh, pensandoci bene assomiglia più a un carro armato che a una batteria, comunque... Drum, a dispetto del CX, superiore persino a quello di una Skoda Station Wagon di 23 anni fa; ha un'ottima accelerazione, ma poco altro. Da scartare.

I fondali sono sena dubbio il pezzo forte di Gran Chaser...

Gentlemen, start your PC Engines...

Daytonaaaa... Ooops, scusate, devo aver sbagliato gioco...

CARTOLINE DALL'INFERNO

Sei sono i tracciati che dovrete affrontare per arrivare alla fine di **Gran Chaser** (cinque se giocate nel modo Normal, anziché Advanced): ogni pista è situata su un pianeta differente e gode di un'ambientazione particolare. Caratteristica comune di questi circuiti è la presenza di bivi e/o scorciatoie che vi permetteranno di guadagnare tempo prezioso sugli inseguitori. Ma vediamo più nel dettaglio cosa vi aspetta in **Gran Cieiser**...

TERRA

Il primo tracciato e, ovviamente, il più facile. Caratterizzato dalla presenza di una cascata, proprio di fronte a una temibile curva a gomito, qualche tunnel e acqua in larga parte del circuito. Tranquillo.

GLACIES

Bellissimo. Questo tracciato ha un impatto grafico semplicemente spettacolare, ma non fatevi distrarre eccessivamente dalla cospicua dose di neve o potreste finire contro qualche barriera laterale, soprattutto nella caverna ghiacciata.

VASTITAS

Com'è deserto questo deserto. Bella battuta idiota, ripetuta per l'occasione perché c'è ben poco da dire su questo percorso. Ah sì, potrebbe essere un deserto americano perché ci sono svariati faraglioni di colore rossastro. Per la serie "echissenefrega?"...

NUBES

Adattissimo per chi ha sempre la testa fra le nuvole, questo tracciato gode (si fa per dire) della presenza di un drago volante (grabbato con ogni probabilità da **Panzer Dragoon**) che spara dei dannatissimi laser letali, in grado di rompere le palle come pochi altri.

EVOFLAMMAS

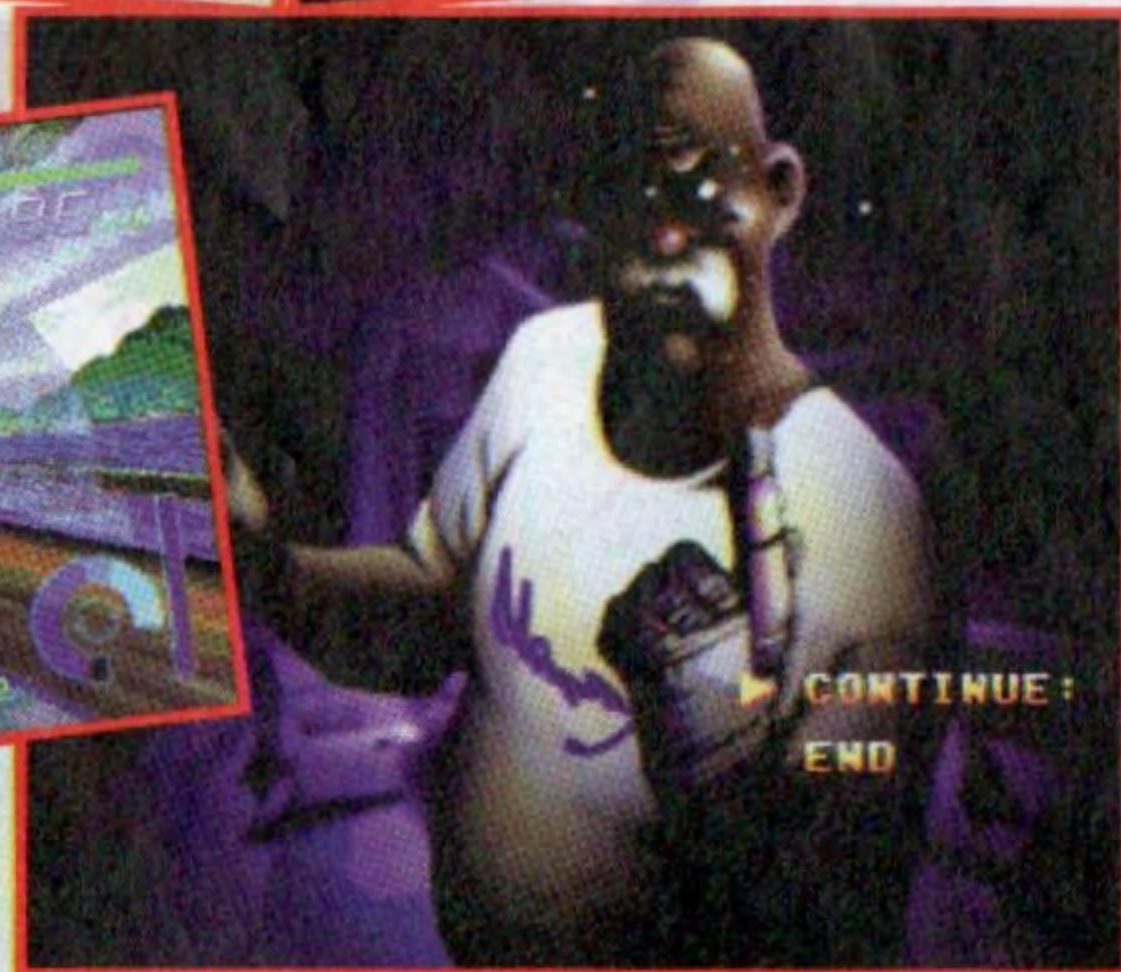
Fiamme, fuoco, lava, stridore di denti... Eccheé, l'inferno? Quasi, cari infedeli: il circuito in questione si snoda fra vulcani, colate a 2000° fahrenheit e pizze quattro stagioni e metterá a durissima prova la vostra resistenza al calore, statene certi.

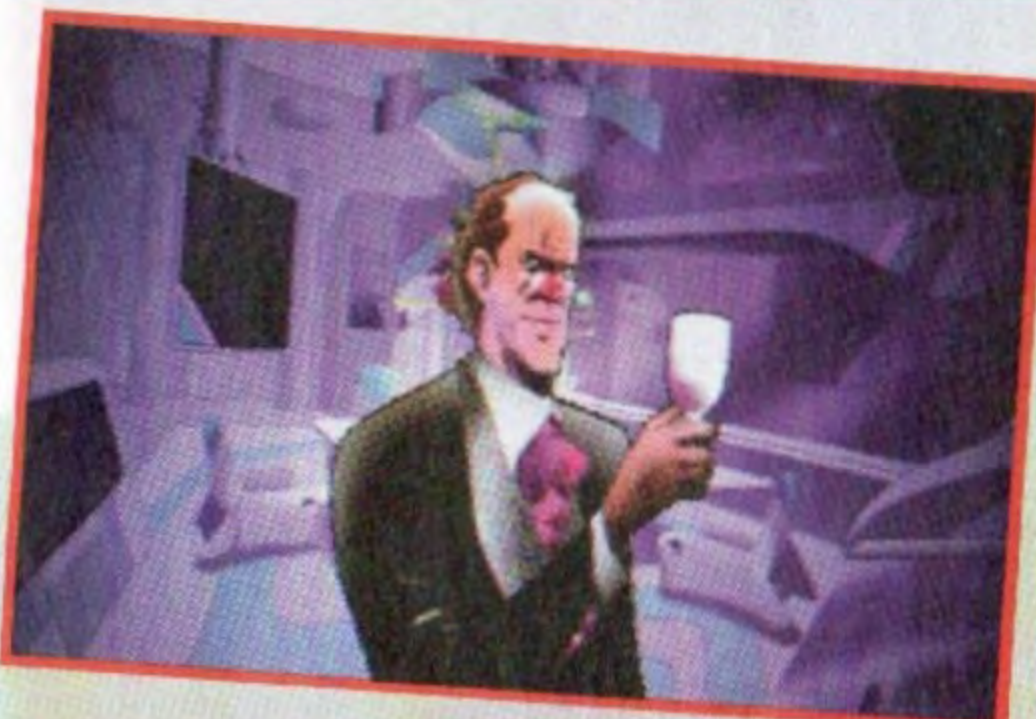
ARAMASETTLES

L'ultima pista è accessibile solo al livello Advanced nello Story Mode ed è ambientata nella classica città del futuro: mine piazzate un po' ovunque e un salto infingardo proprio nel bel mezzo del circuito vi faranno apprezzare ancora di più il 1995...

COMMENTO

Premessa: se **Gran Chaser** fosse piovuto inaspettatamente dal cielo, se la Sega non ne avesse decantato le lodi in continuazione, se non avessimo sbavato copiosamente di fronte alle foto che ci continuavano ad arrivare di questo gioco... Beh, allora **Gran Chaser** si sarebbe cuccato un ottimo voto, perché (è questo è innegabile) si tratta di uno dei migliori titoli sinora disponibili per Saturn. Il problema è che ci aspettavamo qualcosa di tecnicamente mostruoso e dannatamente giocabile da quei gozzoni della Sega. Sul primo punto siamo stati, almeno in parte, soddisfatti, a dimostrazione del fatto che le potenzialità del 32-bit Sega sono ancora tutte da scoprire: al di là di qualche rallentamento ogni tanto e di un paio di poligoni che scompaiono come i redattori di **Mega** quando c'è da andare all'A&O, **GC** è davvero massivo. La grafica è ottima con un pregevole uso dei colori, una buona varietà nei livelli (il mio preferito è quello glaciale), un'introduzione esaltante, musiche ottime e, ciò che importa, una velocità da sballo. Ma per quanto riguarda giocabilità e longevità... Dopo pochissime partite passate ad osservare lo splendido passaggio e a impadronirsi dei comandi, la monotonia prende di bella il sopravvento e, a meno che non troviate qualcuno disposto a sfidarvi (e un secondo joypad), verrete sopraffatti dal desiderio di premere il tasto Eject e usare il lettore CD del Saturn per sentirvi l'ultimo album dei Cypress Hill. E' davvero un peccato che i nostri amici nipponici si siano dimenticati cosa sia un gioco "divertente" da giocare e non solo da vedere...

Simon

ONE-O-ONE

Per la fortuna dei videoplayer di mezzo mondo alla Sega hanno deciso proprio negli ultimi mesi di lavorazione di aggiungere un modo due giocatori e, altrettanto fortunatamente, non hanno optato per il solito link (inattuabile dal 99% della popolazione universale, per la scomodità di avere due Saturn, due monitor e, soprattutto, due CD dello stesso gioco), bensì per il vecchio e caro split-screen che tanto amiamo. Purtroppo qualche rallentamento qua e là c'è (ad esempio nel primo livello quando si passa sul fiume), ma la possibilità di sfidarsi su dieci round è comunque sempre ben accetta e aggiunge un bel po' di longevità a un titolo altrimenti mediocre sotto questo punto di vista.

COMMENTO

Hmmm… Non posso dire altro se non che mi aspettavo di più. Certo, l'effetto velocità è indubbiamente esaltante: il paesaggio schizza che è un piacere sotto la vostra turbonavicella, ma sono le altre caratteristiche che mi lasciano un po' perplesso. Tanto per cominciare **Grand Chaser** è piuttosto facile: un pomeriggio può bastare per completare il gioco al livello avanzato. Le cose migliorano quando si gioca in due: in questo caso le sfide possono durare ben più di una semplice giornata, ma nel complesso vi rimarrà un minimo senso di delusione per aver speso vari deca per un CD che poteva contenere molte più piste di quante ce ne siano in totale. Ultima nota: le musiche sono carine, ma per gli effetti sonori non si sono sbattuti più di tanto. Nel complesso divertente, ma dalla Sega ci si aspettava qualcosina di più.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
CORSA FUTURISTICA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1/.2

GRAFICA 91

▲ Veloce, varia, colorata… Cosa si può volere di più dalla vita?

SONORO 80

▲ Le musiche lasciano davvero il segno…
▼ …così come gli orrendi effetti sonori

GIOCABILITÀ 79

▲ In due il divertimento è davvero elevato…
▼ …ma in solitario è tutto un altro discorso

LONGEVITÀ 60

▼ Davvero troppo monotono e facile per invogliarvi a passarci sopra svariati pomeriggi

GLOBALE 75

Uno dei titoli più attesi su Saturn e uno dei più deludenti: molta grafica (r veloce), ma poca sostanza. Sembra di essere tornati ai tempi del Mega-CD…

MOTHER

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER LA CARTUCCIA

Non c'è alcun dubbio che chiunque si trovi di fronte per la prima volta a **Motherbase** sia portato a pensare che questo titolo non sia altro che un semplice clone, un mix di roba già vista e rivista. E' infatti uno di quei prodotti che potremmo definire degli ibridi, dei game nei quali sono presenti tutta una serie di elementi comuni a molti spara-e-fuggi del passato. Detto ciò però appare anche immediatamente chiaro che, nonostante la commistione di vari generi, i programmatori di **Motherbase** abbiano tratto ispirazione da un game in particolare (che non è certo **Gyruss**) ovvero dal mitico **Zaxxon.** Per tutti coloro che non lo conoscessero (vergogna!) dovete sapere che si tratta di un vero e proprio antenato della stirpe degli shoot 'em up e che fu il primo titolo del genere a vantare una visuale in 3D isometrico. Facendo invece un paragone con un titolo un po' più recente è indubbio che il titolo al quale quest'ennesima produzione targata Sega si avvicina di più è l'imperituro **Viewpoint** della cara e vecchia SNK. Anche qui infatti i programmatori hanno deciso di utilizzare per la creazione dei nemici und boss vari non i soliti sprite, bensì un vasto assortimento di poligoni che, abilmente assemblati, hanno dato vita ai vari aviogetti contro i quali ci troveremo a battagliare. Se da un lato il risultato ad alcuni potrebbe sembrare più "scarno" rispetto agli shooting game con grafica 2D dall'altro c'è da dire che ciò ha consentito ai programmatori della Sega di dotare le varie navicelle presenti nel gioco di una serie di animazioni a dir poco eccezionali. Naturalmente, come in tutti i titoli di questo genere che si rispettino, anche qui avremo la possibilità di potenziare il nostro mezzo con una bella serie di armamenti supplementari, il che però avverrà in maniera totalmente diversa da come siamo stati abituati finora. Il nostro caccia sarà infatti dotato di una sorta di strano tentacolo grazie al quale sarà in grado di "risucchiare" i poteri dei vascelli nemici. Originale? Beh, non direi proprio! Una trovata del genere infatti era stata già utilizzata in passato. Volete due nomi? Presto fatto: **Xexxex** e **Gaiares.**

AZIONE MUTANTE

La cosa che rende **Motherbase** diverso dalla maggior parte degli shoot 'em up attualmente in circolazione è data dalla capacità della nostra astronave di abbordare i caccia nemici e di usare le loro caratteristiche come power-up. Naturalmente saranno anche presenti una serie di quattro diversi caccia già potenziati che, di tanto in tanto, faranno la loro comparsa sullo schermo tuttavia non è che siano nulla di eccezionale. La cosa più eclatante infatti consiste proprio nella possibilità offerta al giocatore di poter prendere il controllo di un qualunque vascello nemico che ci capiti a tiro. Ecco ora le vari fasi nelle quali si divide questa utilissima operazione:

1: JUMPING
La vostra astronave è giunta nella posizione corretta per poter abbordare il "cuore" (leggi anche "centro di controllo") di un vascello nemico.

2: HACKING
Una volta entrati ci sarà un breve lasso di tempo durante il quale diverrete invulnerabili e che vi servirà per assumere il controllo della nave nemica.

3: LEARNING
Quando vi verrà dato il segnale di "Ready" vorrà dire che la vostra navicella avrà acquisito tutti i dati relativi all'armamento nemico. Nel caso in cui decidiate di sganciarvi in questo momento il vostro caccia manterrà le armi acquisite.

4: EJECT
Sganciatevi per abbandonare il vascello nemico; ora siete pronti per un nuovo abbordaggio!

D'accordo la scelta dei canali via satellite, ma qui si sta davvero esagerando...

"Ultima chiamata per il volo MC 88172 con destinazione Inferno..."

BASE

Finalmente uno sparatutto come si deve sul trentaduelcs!

COMMENTO

Ad un primo impatto **Motherbase** può suscitare due diversi tipi di sensazioni. La prima è quella di trovarsi di fronte a un game dannatamente esaltante e frenetico, mentre la seconda è quella che si tratti di un prodotto carino ma nulla più. Ciò è da imputarsi al fatto che **MB**, nonostante sia un buon titolo, presenta una serie di difetti grafici, alcuni dei quali anche abbastanza vistosi. La realizzazione dei vari background affianca infatti dei fondali magistralmente realizzati ad alcuni dannatamente grezzi e dotati di pochissimi colori; inoltre, per quanto le animazioni della varie astronavi siano notevoli, non possiamo tralasciare di sottolineare come lo scrolling dello schermo risulti incerto e scattoso. Fortunatamente a sopperire a questi difetti abbiamo un'azione di gioco piuttosto frenetica ed una struttura che, grazie alla possibilità di catturare le navi nemiche, riesce ad intrippare il videogiocatore in maniera più che adeguata. Ci sono infatti così tante strategie di combattimento da sviluppare che si può quasi dire che ogni partita presenta degli elementi in grado di renderla sempre differente dalle precedenti. Certo, sono d'accordo che i difetti che vi ho elencato potrebbero anche apparire piuttosto pesanti, tuttavia bisogna dire che, per quanto antiestetici possano essere, questi non vanno minimamente ad intaccare l'alto livello di giocabilità del prodotto. Concludendo direi che ci troviamo quindi di fronte ad un buon titolo che, una volta tanto, deve il suo voto più alla sua struttura ed alle sue caratteristiche piuttosto che ad una grafica ultradefinita e a effetti sonori da sballo. Un male? lo direi proprio di no!

Shogun

NEMICI & CO

Alla faccia di tutti coloro che pensano che nello spazio non esista altro che la razza umana, eccovi ora una rapida descrizione di alcune della astronavi che vi troverete a dover affrontare durante la vostra Odissea spaziale. Come si dice in questi casi: in bocca al cannone laser!

CRABS
Spara una serie di colpi che descrivono una traiettoria circolare mostruosamente lenta. Nulla di eccezionale.

THREE-WAY
Questa volta i colpi vengono sparati in tre differenti direzioni, senza dimenticare poi quella dannatissima bomba rimbalzante che questo malefico lancia proprio nelle situazioni meno adatte!

R-TYPE
Ecco a voi il caccia dotato dell'epica sfera al plasma in perfetto stile **R-Type**. State bene attenti a non farvi cogliere impreparati da un suo attacco altrimenti saranno guai!

BIG LASER
Un caccia dannatamente resistente e dotato di un vasto arsenale di laser. Dannatamente massiccio il fascio di luce pesante che il malefico emette dal suo cannone centrale; per fortuna che almeno la sua velocità non è nulla di speciale.

FARTY MISSILE
Un caccia piccolo, ma dannatamente rapido e piuttosto bene armato. Ideale per gli attacchi "toccata e fuga".

RIPPLE LASER
Un bel laser rotante ed un sistema di sfere d'energia sono le armi di cui è dotato questo mezzo. Non male anche se nello spazio si può trovare di molto meglio (purtroppo per noi!).

MOTHER MISSILE
Questa specie di missilone non può certo essere considerato la macchina da guerra definitiva. Il suo armamentario è infatti dannatamente scarso ed anche la sua velocità non è nulla di eccezionale, tuttavia è in grado di sostenere una quantità di colpi a dir poco devastante! Ideale per le gite in mezzo a stormi di caccia nemici!

BIRD HOUSE
Un'ottima potenza di fuoco ed una buona resistenza ai colpi sono le caratteristiche di quest'ammasso di metallo e silicio. Peccato per la scarsa velocità però, si sa, non si può mica avere tutto dalla vita!

Caspita, che trote! Ci fosse Sampei...

CACCIA AL CACCIA

Oltre alle astronavi nemiche in **Motherbase** sono presenti anche una serie di altri quattro veicoli. Questi sono in realtà dei particolari tipi di add-on che potranno essere "abbordati" come tutti le altre navi. In caso però decidiate di non avvalervi dei loro servigi questi simpatici vascelli non vi abbandoneranno ,ma si schiereranno al vostro fianco e cominceranno a bombardare i vari nemici con gragnole di colpi und proiettili assortiti. Davvero una bella storia (almeno finché non vengono distrutti!).

TYPE 1
Questo caccia è dotato di un utilissimo doppio laser frontale al quale si affianca una bella serie di missili a ricerca. Davvero niente male, soprattutto se consideriamo che il gingillo in questione è anche dotato di una discreta velocità.

TYPE 2
Indubbiamente non si può certo dire che questo caccia sia un fulmine di guerra (a dir la verità ha la stessa agilità di un pullman), tuttavia il simpaticone è dotato di un mega cannone centrale stile StarBlazer con il quale è possibile spatasciare tonnellate di alieni in tutta tranquillità. Ideale per i genocidi di massa.

TYPE 3
Questa astronave presenta delle caratteristiche molto simili alla prima. Anche qui infatti abbiamo un bel laser centrale e una serie di missili a ricerca. Quello che differenzia questo caccia dal precedente però è la maggior resistenza ai colpi del nemico. La fregatura è che ciò comporta una minor agilità e velocità, il che non è davvero una bella cosa!

TYPE 4
Ecco a voi la nave più bilanciata di tutte. Si tratta sostanzialmente del classico caccia che non eccelle in niente e che se la cava più o meno bene in quasi tutte le situazioni. Carino, non c'è che dire, ma una volta presa la mano con il gioco vi verrà voglia di qualcosa di più "sostanzioso".

Qualunque cosa sia quell'affare non ha assolutamente un aspetto rassicurante...

MOTHERBASE

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SHOOT 'EM UP

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA — 77
▲ L'uso dei poligoni per i vari boss e astronavi nemiche è semplicemente sensazionale
▼ I background non sono sempre all'altezza e lo scrolling è davvero orrendo

SONORO — 82
▲ Le varie colonne sonore sono ben realizzate
▼ Uno spara-e-fuggi necessita di effetti di detonazione potenti e massicci e qui, purtroppo, non ne abbiamo nemmeno uno

GIOCABILITÀ — 85
▲ È divertente, frenetico e veloce: che altro si può volere di più da uno shot 'em up?!?!

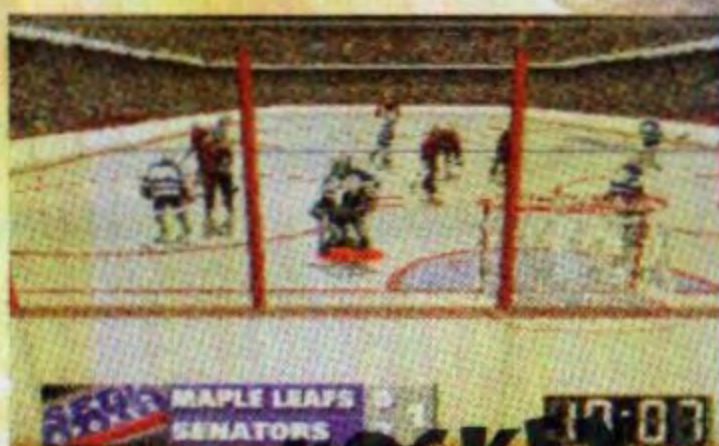
LONGEVITÀ — 85
▲ Il livello di difficoltà è calibrato piuttosto in alto e inoltre il numero di astronavi che vi troverete a dover affrontare è davvero notevole

GLOBALE — 80
Indubbiamente un buon acquisto per tutti i possessori dell'add-on Sega. Non aspettatevi però lo shoot 'em up definitivo: potreste rimanere delusi

COMMENTO

Dalle varie schermato che avevo avuto modo di vedere durante le fasi di lavorazioni di **Motherbase** credevo che il game sarebbe stato il classico clone di **Zaxxon**. Intendiamoci, non che disprezzi **Zaxxon**, è stato davvero un gran coin-op, tuttavia non credo che siano questi i generi di giochi che la gente si aspetta di vedere su una console a 32-bit. Fortunatamente però le mie convinzioni iniziali sono state parzialmente sconfessate. **Motherbase** infatti è sì uno shoot 'em up isometrico come molti altri ,ma che presenta anche una possibilità totalmente nuova a questo genere di game ovvero quella di potersi impadronire delle navi avversarie. Questo fatto, unito alla gran varietà di caccia contro i quali dovremo combattere, fa si che **Motherbase** risulti un titolo frenetico, divertente ma soprattutto incredibilmente vario. Gli unici difetti imputabili a questo prodotto risiedono in una realizzazione tecnica non sempre impeccabile e che, in alcuni frangenti, presenta una serie di inconvenienti a livello grafico anche piuttosto fastidiosi. Davvero un peccato perché se non fosse stato per questo, **Motherbase** sarebbe quasi sicuramente diventato uno dei migliori spara-e-fuggi mai apparsi su una qualunque console Sega; chissà, magari la versione per Saturn...

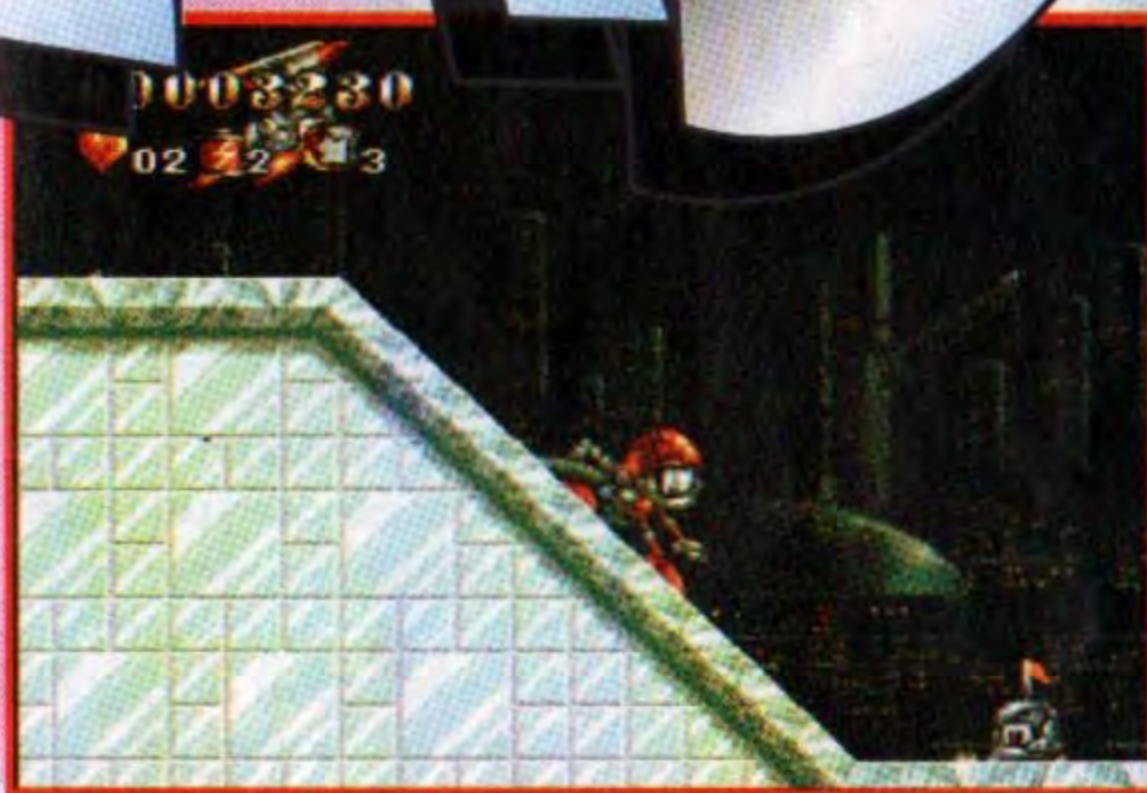
End

TINH

Ogni volta che una software house ci propina un nuovo platform game siamo costretti anche a sorbirci la solita trama che, nella maggior parte dei casi, vede il cattivone di turno che tenta di conquistare il pianeta abitato dal nostro eroe. La trama di **Tinhead**, il nuovo platform della Spectrum Holobyte, pur non rivelandosi meno banale di quelle degli altri titoli del genere, è leggermente diversa. Anche in questo caso ci troviamo a dover affrontare un personaggio malvagio che risponde al nome di Grim Squidge che però ha deciso, anziché di attaccare un povero e innocente pianeta, di rubare tutte le stelle dell'universo. A questo punto entra in ballo Tinhead che, dopo aver captato un segnale d'aiuto lanciato da alcune delle stelle rapite (ma che idiozia è mai questa?) decide di lanciarsi alla caccia del nemico nel tentativo di ritrovare e riporre al loro posto tutti gli astri. Terminata la presentazione e settate le varie opzioni (livello di difficoltà e configurazione del sistema di controllo) inizia il gioco vero e proprio nel quale voi, inutile dirlo, impersonate proprio Tinhead. La struttura di gioco è quella classica dei platform game, e il vostro compito in ogni stage è quello di trovare le stelle e, una volta recuperate, di giungere alla fine del livello (innovativo eh?). Per rendere il compito meno arduo e difficile i programmatori della Spectrum hanno inserito, nella migliore tradizione dei platform game, una discreta quantità di oggetti da raccogliere, ognuno con differenti funzioni e utilità (alcuni incrementano l'energia, altri aumentano la potenza di fuoco, altri ancora chiamano una sorta di pallone che risulta utilissimo perché grazie al suo rimbalzo è possibile raggiungere altezze incredibili), e di livelli segreti pieni zeppi di bonus. A complicare la missione, oltre alle asperità del terreno, ci penseranno invece i numerosi esseri che Squidge ha saggiamente deciso di piazzare a guardia delle sue preziose stelline. Alla fine di ogni livello non poteva inoltre mancare lo scontro con il classico mostro gigante che, nelle fattezze ricorda sia l'ambientazione, che alcuni dei nemici che si possono normalmente incontrare nel corso dello stage. Per eliminare questo mostro, ma più in generale per sconfiggere tutti quelli che si frapporranno tra voi e il termine della missione Tinhead può utilizzare un'arma, fatto abbastanza inusuale in questo genere di gioco nei quali è solitamente presenta la classica "sederata" resa celebre da **Super Mario**. Altra piccola novità è la possibilità di direzionare il colpo utilizzando una delle tre traiettorie disponibili (dritto, diagonale-alto e a terra), fatto che risulta senza dubbio molto utile per l'eliminazione di alcune nemici. Da sottolineare infine la possibilità di ricominciare la partita dall'ultimo stage raggiunto con un comodo sistema di password.

L'originalità l'è morta...

Din, din, don... Keep their tinheads ringin'...

Pensate che la preview di Tinhead risale addirittura al mitico numero 1 di Mega Console!!!

EAD

COMMENTO

Ormai sono rassegnato, tuttavia non riesco ancora a capire come mai certe software house si ostinino a lanciare ancora sul mercato titoli dannatamente simili fra loro; accidenti sembra quasi che li facciano con lo stampino! Questo **Tinhead** infatti non è altro che l'ennesimo platform game dotato di una veste grafica carina, di un sonoro orecchiabile e di una giocabilità nella media. Le uniche differenze tra questo prodotto e altri game dello stesso genere sono dati dallo sprite del nostro personaggio e dalle ambientazioni dei vari livelli. Per quel che riguarda lo schema di gioco invece è sempre la solita sbobba: correte lungo i vari stage, saltando da una piattaforma all'altra, uccidendo qualche mostro e raccogliendo bonus e power-up, il tutto facendo attenzione ad eventuali stanze bonus. In conclusione se proprio siete in periodo di crisi d'astinenza da platform game e volete comprare un gioco avete due possibilità: la prima è quella di accontentarvi di questo **Tinhead**, mentre la seconda (che io vi consiglio) è quella di approfittare dell'occasione e di cuzzarvi un "vecchio" classico che manca nella vostra collezione. Così facendo otterrete due vantaggi: primo, spenderete di meno e secondo avrete un game decisamente più massiccio! Volete qualche titolo? **Fantasia, Dynamite Headdy, Gunstar Heroes, Probotector**...

Shogun

COMMENTO

Tinhead è un titolo discreto che, pur non eccellendo in nessuna caratteristica, si rivela sufficientemente giocabile. Il principale difetto del nuovo prodotto della Spectrum Holobyte è il fatto che, a una realizzazione tecnica non propriamente eccezionale (la grafica e il sonoro seppure discreti, non possono certo competere con titoli quali **Earthworm Jim** e **Sonic**) è stata affiancata una struttura di gioco troppo classica e che abbiamo già avuto modo di trovare in decine di titoli del genere (mi stupisco solo che per uccidere i nemici non sia necessario dargli una sederata in testa). La possibilità di direzionare lo sparo è una piccola innovazione che però non risolleva di molto il livello globale del gioco che va a collocarsi in una fascia medio/bassa. Insomma, siamo in un periodo in cui per riuscire a emergere e a differenziarsi dalla folla di platform game è necessario inventare qualcosa di veramente nuovo o realizzare un titolo impeccabile almeno dal punto di vista tecnico e questi aspetti, in percentuali differenti, mancano a **Tinhead**.

End

TINHEAD

CASA PRODUTTRICE
SPECTRUM HOLOBYTE

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA — 70

▲ Alcuni sprite e fondali sono realizzati con discreta cura
▼ Deludente se paragonata a quella dei migliori titoli del genere disponibili per Megadrive

SONORO — 68

▼ Le musiche di sottofondo non sono nulla di eccezionale e, dopo poche partite, potrebbero anche darvi sui nervi

GIOCABILITÀ — 69

▲ La possibilità di direzionare lo sparo è un fatto innovativo
▼ Per il resto si tratta sempre del classico e banale platform game

LONGEVITÀ — 68

▲ Il livello di difficoltà è calibrato discretamente
▼ La presenza delle password rende tutto più semplice

GLOBALE — 68

Un titolo che non riesce a competere con i migliori prodotti del genere a causa di una realizzazione tecnica non impeccabile e di uno schema di gioco troppo classico

ZER[O]
The KAMIKAZE [...]

Cosa hanno in comune titoli come **Rampage** e **Jack the Nipper?** Semplice, il fatto di impersonare personaggi cattivi e avere come obiettivo principale fare del male. Non ha importanza se il 99% di voi non conosce i giochi appena citati (effettivamente ne sono passati di anni, vero Simon?), quello che conta è che dopo quei due non ne siano usciti più molti. Tutti i giochi odierni, nonostante abbondino di violenza e schizzi di sangue, affidano il ruolo del protagonista a un eroe del bene, pieno di buoni propositi e valori nobilissimi. Nel ruolo dell'antagonista da sconfiggere c'è sempre un meschino, lurido, malefico e maleodorante rappresentante del male. Mai che accada il contrario. D'accordo dare il buon esempio, ma l'esagerazione fa venire la nausea. Non piacerebbe anche a voi essere l'alieno che vuole invadere la Terra? Oppure il cavaliere nero che rapisce le pulzelle per assortire il suo harem? E che ne dite di picchiare deboli, vecchi e bambini? Beh, per il momento dovremo accontentarci dell'immaginazione e rivestire, in questo nuovo gioco, quei fanciulleschi quanto femminili abiti da eroe. In particolare, lo svenevole rappresentante del bene è uno scoiattolo (niente di più idiota!), investito del compito di correre in aiuto dei suoi amici pelosi e scacciare dalla sua foresta quella povera stella di Jacques Le Sheet, che altro non faceva se non massacrare gli animali per farne comodi mocassini e abbattere alberi per costruire una tenera centrale nucleare. Vi sembrano cose anormali? Non ditemi che questa volta non hanno esagerato... Tra l'altro hanno fornito il piccoletto di una prontezza di riflessi incredibile e di dolorosi attacchi in tuffo, quindi la sopravvivenza dei nostri cari anti-eroi sarà ancora una volta durissima. Ma lo scoiattolo dovrà sudarne di pellicce prima di completare i sette livelli, tutti pieni di simpatici assassini e cattivoni vari. E dovrà mangiarne di ghiande per sconfiggere gli spassosissimi boss di fine livello. Che volete che vi dica: se siete delle femminucce, comprate il gioco e rivestite i panni dello scoiattolo; altrimenti, comprate il gioco e fate soffrire a più non posso lo stupido esserino!

Davanti ad un paesaggio così ci si potrebbe anche commuovere...

Nel prossimo gioco il protagonista sarà ancora un animale, in particolare una zanzara tigre...

10 COSE CHE DOVREBBERO ESSERCI IN UN VIDEOGIOCO

1 - Un eroe cattivo
2 - Un nemico buono
3 - Un obiettivo malefico
4 - Uno sbilanciamento esagerato delle forze a favore del cattivo
5 - Svariate frasi offensive da pronunciare davanti al buono
6 - La possibilità di spaccare tutto il possibile
7 - Ragazze da rapire e torturare
8 - Un modo per mettersi le dita nel naso anche nel videogioco
9 - Delle scene di intermezzo che rallegrino il tutto
10 - Un finale all'insegna del dolore

Squirrel

COMMENTO

Esaurito il mio sfogo contro la discriminazione del male, posso pronunciarmi sugli aspetti tecnici della cartuccia con mente più libera e leggera. La prima ammissione che mi tocca fare è quella sulla buona riuscita del gioco, che si rivela un platform di tutto rispetto. Nei suoi elementi essenziali si dimostra all'altezza di tutti gli altri concorrenti, presentando un personaggio carismatico (anche se in verità non lo penso affatto! Ah, ah, ah... Ehm...), una buona dose di varietà, livelli divertenti da attraversare e ripulire, locazioni da scoprire e sondare, oltre a tutti quegli elementi grafici che rivestono e colorano a forti tinte la scorza del gioco. Tuttavia si tratta pur sempre del solito platform, carino e divertente da giocare, ma da dimenticare in fretta. Comunque, in attesa del titolo dei nostri sogni...

Log

CASA PRODUTTRICE
MARUBENI

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

Un muro come primo boss? Ma che scemenza è mai questa!

UN FENOMENO DA BARACCONE

La mossa più importante del misero repertorio di Zero è quella che gli consente di piombare in tunnel e angoli stretti a velocità folle, percorrendo i passaggi con un'abilità davvero circense. Per fare ciò, si deve dapprima fare un balzo più in alto possibile e poi buttarsi come un vero kamikaze giù, attraverso i piani di piattaforme. Al momento dell'atterraggio si deve cercare di rivoltare il personaggio con la testa all'insù, al fine di evitare uno sfracellamento fuori programma.

ALLA RICERCA DEL VARIETA`

Per aggiungere un po' di movimento e varietà, i programmatori hanno pensato bene di aggiungere momenti di ilarità, in cui lo scoiattolo può salire su un mezzo volante di fortuna. Infatti, a bordo di una cesta per vimini, che vince la forza di gravità grazie a due palloncini, è possibile svolazzare alla ricerca di un qualche cosa di ultra-terreno, magari sua maestà Dio. A parte gli scherzi, pare che questa sia una sezione un po' divertente, ma non pensate di comprare il gioco solo per questo; ve ne pentireste!

COMMENTO

D'accordo, per una volta assecondiamo quel pazzo di Log, cercando di evitare di chiamare la neuro per la quarantesima volta negli ultimi sette giorni. Infatti ha ragione lui per quanto riguarda pregi e difetti della cartuccia, anche se devo aggiungere che sono pochi i titoli che divertono come questo. E poi a chi ha gustato **Aero The Acrobat** non dovrebbe affatto dispiacere **Zero**, visto che in un certo senso questo ne è il sequel. Il personaggio è poi davvero simpatico è sprizza allegria ad ogni azione. Per concludere non posso far altro che dire la classica frase di circostanza: potete farne a meno, ma se vi piace il genere...

Simon

GRAFICA — 80

▲ Locazioni colorate, etc. etc.
▼ Tutto nella migliore tradizione dei platform

SONORO — 80

▲ La solita musichetta carina e orecchiabile
▼ La solita musichetta carina e orecchiabile

GIOCABILITÀ — 83

▲ Un sistema di controllo piuttosto immediato...
▼ ...anche se portare a buon fine l'attacco in tuffo può inizialmente essere un problema

LONGEVITÀ — 80

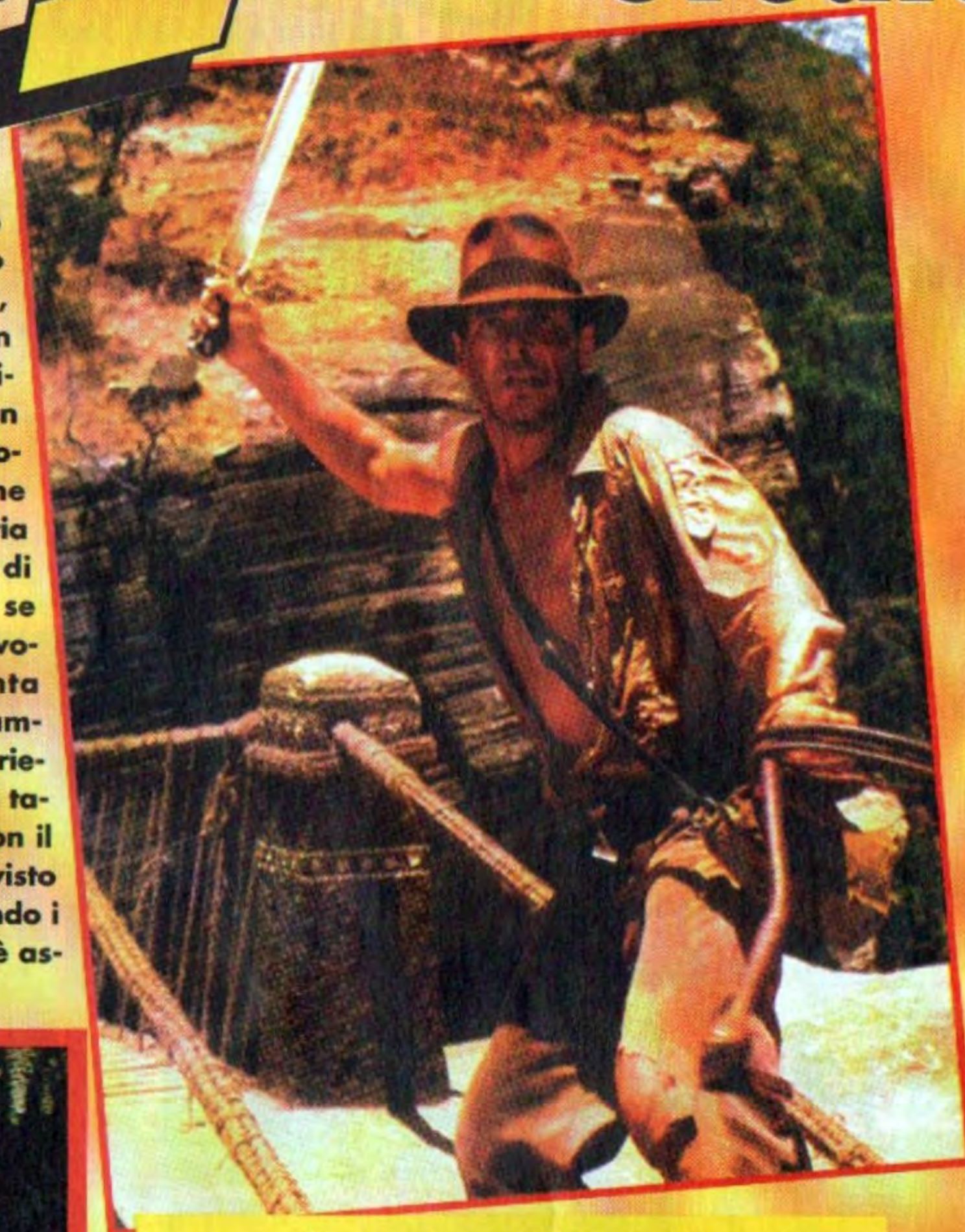
▲ Livelli pieni di stanze e locazioni
▼ In fondo ci sono solo sette stage

GLOBALE — 82

Il solito platform: se piace il genere può essere preso in considerazione, ma se è possibile farne a meno... Tanto meglio!

INDIANA JONES' Greate

Mentre Harrison Ford si prepara a portare per la quarta volta la frusta e il cappellaccio di Indiana Jones (l'uscita del nuovo film è prevista per l'estate del '96), la Lucasarts ci propone l'eroico archeologo in questa rivisitazione videoludica delle sue precedenti tre avventure cinematografiche: **I Predatori dell'Arca Perduta, Il Tempio Maledetto e L'Ultima Crociata.** Il gioco, ascrivibile al genere piattaformico e caratterizzato da diversi stili di gioco, si apre con un revival interattivo della sequenza — tratta per l'appunto dal primo film della serie — in cui Indy, dopo aver messo le proprie mani su un idolo d'oro appartenente a un'antica civiltà sudamericana, viene inseguito da un gigantesco masso rotolante. Coloro che conoscono l'indomito archeologo, sanno che questi raramente va in giro senza la propria frusta. Questo strumento svolge un ruolo di primo piano anche nel gioco, giacché Indy se ne serve per sistemare i nemici e sorvolare voragini a prova di salto. Altrettanto pronta all'uso è anche una pistola, e chiunque rammenti la scena in cui Indy si imbatte nel guerriero arabo con la scimitarra, riderà nel vedere tale scena ricreata nel contesto dello scontro con il boss di turno. Quando Indy si ritrova sprovvisto di armi, è costretto a sgominare i nemici usando i suoi fedeli pugni. In ogni caso, lo spettacolo è assicurato.

L'incubo di tutti i giocatori di flipper...

LA SGOBBATA DI UNA VITA... CON I JONES

Indiana Jones è il collezionista di anticaglie più atletico del pianeta, e il gioco incorpora alcune di queste sue caratteristiche virtù. La capriola, per esempio, permette al nostro eroe di schivare insidie incombenti o attraversare il più stretto dei passaggi. Altra specialità di Indy è quella di aggrapparsi alle piattaforme col solo ausilio delle mani. Inoltre, Indy si trova spesso nelle condizioni di fare dello jogging, come ad esempio quando viene inseguito da macigni rotolanti o carrelli minerari lanciati a grande velocità.

AVVENTURE 3-INDYMENSIONABILI

Oltre alle classiche sezioni piattaformiche, vi sono delle fasi inter-missione caratterizzate da uno stile grafico nettamente diverso dal resto del gioco. Prendiamo ad esempio la scena della corsa sui carrelli da miniera nell'episodio del **Tempio Maledetto**; nel gioco, questa mitica sequenza è diventata una spettacolare sezione tridimensionale in prospettiva frontale. Non parliamo poi delle impeccabili animazioni tridimensionali che caratterizzano la fase in cui Indy e il suo paparino cercano di sfuggire ai Nazisti servendosi di un biplano!

'A JONES'

t Adventures

"THAT WASN'T SO BAD! I FINALLY FOUND THE GOLDEN IDOL."

COMMENTO

Un gioco basato su una serie cinematografica così leggendaria non può essere accolto che con entusiasmo, specie se detto gioco è stato fatto come si deve. I programmatori sono rimasti fedeli alle atmosfere dei film, pur prendendosi qualche libertà al fine di trasformarle in un gioco emozionante. I fotogrammi cinematografici che appaiono fra un livello e l'altro e le celebri carrellate sulla mappa trasmettono efficamente lo spirito delle spericolate avventure del mitico archeologo. Lo sprite di Indiana si muove con quella freneticità che ha reso famoso la sua controparte in carne e ossa, e la sua versatilità è ben servita dalle animazioni. Il gioco però non è privo di difetti: le brusche alterazioni nel tasso di difficoltà portano di quando in quando a inusitati decessi che possono essere evitati soltanto dopo aver acquistato familiarità con il territorio. A parte questo, **Indiana Jones** dà molte soddisfazioni in termini videoludici, grazie a una montagna di livelli strapieni di azione. I fans della serie cinematografica, che sono numerosi, non rimarranno delusi.

Fabio

COMMENTO

In linea di massima, i platform basati su un lungometraggio di successo non sono niente di speciale, ma come ha dimostrato la versione videoludica della trilogia di **Guerre Stellari** sul Super NES, la Lucasarts sa fare le cose per bene, e **Indiana Jones Greatest Adventure** ne è un ulteriore esempio. I livelli sono lunghi, variati e pieni fino al soffitto di spettacolari power-up, e benché in alcune sezioni si tratti di andare a tentoni nella speranza di non compiere errori fatali, i check point non sono mai troppo lontani. Se siete fra i quadrilioni di persone che sbavano alla prospettiva di vedere una nuova avventura di Indy, questo è decisamente il gioco che fa al caso vostro.

Paolo

"Nazisti... io la odio questa gente!"

Indiana Jones schiocca la frusta che l'ha reso famoso... e gli ha lasciato una bella cicatrice sul mento

GAME OVER

CONTINUE

YES NO

"Il mio nome è Jones. Henry Jones."

INDIANA JONES

CASA PRODUTTRICE	US GOLD
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 80
▲ L'atmosfera del film è stata ricreata alla perfezione e lo sprite di Indy salta, corre e tira pugni como solo Harrison Ford (o la sua controfigura) sa fare!

SONORO 82
▲ I motivi sono fedeli a quelli ben conosciuti e amati dai fans del professor Jones, e gli effetti sono curati altrettanto bene

GIOCABILITÀ 82
▲ Tonnellate di azione da brivido
▼ Alcune parti del gioco creano grandi frustrazioni

LONGEVITÀ 84
▲ Non è un gioco facilissimo e consta di ben 28 livelli, per cui dovrebbe dare il filo da torcere anche a un piattaformista provetto

GLOBALE 84
Non è un gioco molto originale, ma in compenso è veloce, emozionante e ricco di varietà: Spielberg e Lucas possono tirare un sospiro di sollievo

FATAL FURY SPECIAL

COMMENTO

Eccomi qui a parlare contemporaneamente di due dei miei argomenti preferiti: il Mega-CD e i beat 'em up. Questa periferica della Sega è sempre e solo usata in modo molto limitato: ricordo pochissimi giochi originali usciti in questa versione che meritassero poco più di una menzione; il più delle volte ci ritroviamo davanti a versioni leggermente ritoccate di giochi usciti su cartuccia. **Fatal Fury Special** è uno di questi casi. Aggiungiamo inoltre che si tratta di un beat 'em up, uno dei generi più inflazionati dopo i platform. Non ce l'ho con questo genere in particolare: è solo che sono ormai pochi i titoli che riescono a introdurre qualcosa di nuovo o di interessante e questo **FFS** non mi sembra proprio che sia in grado di farlo. I cambiamenti rispetto alla versione precedente mi sembrano trascurabili, soprattutto contando che, a parte il sonoro, il tutto poteva essere fatto realizzando una nuova cartuccia. Non mi resta che consigliarvi di pensarci bene prima di fare questo acquisto perché probabilmente potete trovare di meglio (e a meno) vista la quantità di prodotti del genere in giro.

Puck

Se erano anni che stavate aspettando un beat 'em up per Mega-CD in questi mesi siete stati sicuramente accontentati: sul numero scorso abbiamo recensito la versione su ciddì di Eternal Champions ed ecco ora arrivare Fatal Fury Special (e non è il solo titolo convertito se guardate la pagina qui a destra...). Per i principianti del genere ricordiamo solamente che si tratta di un gioco di combattimento alla Street Fighter in cui potete impersonare una serie di personaggi (sedici per la precisione) ognuno dotato della propria tecnica di combattimento e delle proprie mosse speciali. Fra le cose più singolari di Fatal Fury c'è la possibilità di migliorare le proprie caratteristiche di velocità, potenza e agilità, sia per poter specializzare il vostro campione in uno di questi campi, sia per renderlo più competitivo in tutte e tre contemporaneamente. Altra particolarità del gioco è quella di avere un timido modo tridimensionale, nel senso che alcune mosse mandano il vostro avversario ad un altro livello e sta a voi la scelta fra andarlo a colpire là oppure lasciarlo tornare da voi. Naturalmente andarlo a prendere è la cosa più complessa e richiede molta dimestichezza col vostro personaggio e con le sue particolari mosse ma, se portate a termine questa operazione, il risultato in termini di danni è assicurato. Quello che però molti di voi, e giustamente, si stanno chiedendo è cosa possono trovare di nuovo in questa versione. La JVC ha sbandierato a destra e a manca questa versione come il frutto di due anni di lavoro e i risultati dovevano essere ben evidenti già a prima vista... Beh ragazzi, devo dire che potevano impegnare meglio il loro tempo. Dal punto di vista grafico i personaggi sono stati tutti ritoccati ma le differenze sono pressoché irrilevanti. Il sonoro, almeno quello, è a livello CD ed è una delle poche cose veramente buone che si trovano in questo Fatal Fury. Sono selezionabili tutti i personaggi e i boss della versione originale ma la domanda è sempre la solita: c'era proprio bisogno di scomodare il sempre più sottovalutato Mega-CD per questi piccoli ritocchi esteriori che non cambiano di una virgola la sostanza? La risposta negativa mi sembra fin troppo scontata...

CASA PRODUTTRICE: JVC

GENERE: PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA 87

▲ Gli sprite sono stati ridisegnati e ingranditi, le animazioni sono migliorate e il pallido effetto 3D completa un quadro grafico più che dignitoso

SONORO 82

▲ Le musiche, grazie al CD, sono veramente notevoli
▼ Diverso il discorso per gli effetti sonori che trascinano verso il basso la valutazione con la loro mediocrità

GIOCABILITÀ 80

▲ I comandi rispondo discretamente bene, rendendo piuttosto facili anche le combinazioni meno semplici
▼ Il gioco è tutto sommato lento e l'azione non riesce mai a raggiungere livelli frenetici

LONGEVITÀ 63

▼ Il punto debole del gioco è qui: con un po' di esperienza e un pizzico di allenamento non vi sarà particolarmente difficile arrivare subito al termine del gioco con qualsiasi personaggio

GLOBALE 71

Tutto qui?

La JVC vuole sicuramente accaparrarsi il mercato dei beat 'em up per Mega-CD visto che questo mese presenta ben due giochi del genere per questa piattaforma. Il titolo in questione è la versione riveduta e corretta di **Samurai Shodown**, cartuccia ispirata al celeberrimo gioco della SNK. Si tratta di un picchiaduro che presenta tutto sommato qualcosa di innovativo rispetto agli altri prodotti sul mercato, visto che invece di usare cazzotti, calci e altri mezzi fisici di dolore, i combattenti si esibiscono con pericolose armi da taglio. Il campionario disponibile è piuttosto ampio e troviamo così katana giapponesi, fioretti, sciabole, spadoni medioevali e persino qualcuno con le unghie particolarmente lunghe e affilate (Freddy Krueger docet). Naturalmente ogni personaggio è dotato di propri stili di combattimento e mosse speciali, giustificate qui anche dalle diverse armi. La cartuccia uscita per Megadrive aveva lasciato un po' con l'amaro in bocca i cultori dell'originale **Samurai Shodown** per le sostanziali differenze nella conversione; questa volta invece i fan dovrebbero esser stati accontentati poiché sono stati inseriti tutti e dodici i personaggi con le loro mosse e la velocità di gioco è stata leggermente migliorata, con effetti immediati sulla giocabilità. Rimane il dubbio, come nel caso della versione Mega-CD di **Fatal Fury**, se questi miglioramenti non si sarebbero potuti lo stesso fare con una nuova cartuccia, sulla falsariga degli aggiornamenti di **Street Fighter** senza dover scomodare la bistrattata periferica della Sega, riducendo così drasticamente il numero di persone in grado di acquistare il gioco.

COMMENTO

Samurai Shodown presenta se non altro il pregio di scostarsi dalla massa di picchiaduro per la sua idea di base leggermente innovativa: armi contundenti invece di pugni. Vabbé, alla resa dei conti poi non è un granché diverso, ma è già qualcosa. La versione Megadrive, recensita sul numero 13 di **Mega Console**, aveva destato non poche perplessità per la mediocrità generale che permeava tutto il gioco: ora invece le cose sembrano, almeno in parte, migliorate. E' miracolosamente ricomparso il mastodontico Earthquake, non si sa perché assente nella cartuccia, e in generale tutta la grafica è stata ritoccata in meglio. Anche la giocabilità è stata rivista e ora, grazie a un'azione più frenetica, il gioco risulta più divertente, pur non riuscendo a raggiungere i livelli dell'originale. Questa versione Mega-CD potrebbe interessare i fans sfegatati di **Samurai Shodown** ma, come nel caso di **Fatal Fury CD,** resto dell'idea che possiate trovare in giro di meglio a un minor prezzo.

Puck

CASA PRODUTTRICE
JVC

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 83
▲ I giocatori sono stati ritoccati e le animazioni risultano più fluide rispetto alla prima versione

SONORO 70
▲ Migliorare il sonoro della cartuccia era facile visto che faceva schifo: neppure questa volta però sono riusciti a comporre qualcosa di particolarmente esaltante

GIOCABILITÀ 80
▲ L'aumento della velocità di gioco rende più interessante un titolo che comunque era già piuttosto intrigante grazie all'impostazione diversa dal solito

LONGEVITÀ 75
▼ Certo che potevano sprecarsi leggermente anche per renderlo un po' più difficile...

GLOBALE 79
Ai fans di **Samurai Shodown** farà sicuramente piacere questa versione riveduta e corretta rispetto alla cartuccia, ma si può fare di meglio. Molto meglio...

STELLAR A

SI RINGRAZIA
NEWEL
PER LA CARTUCCIA

Sono passati circa diciotto anni, la tecnologia cinematografica si è evoluta e i film moderni hanno creato nuove culture tra i giovani, ma nonostante tutto **Star Wars** rimane una pagina di storia indispensabile per chiunque si appassioni di fantascienza. Tutti i film che trattano di lotte tra imperi spaziali e tutti i videogiochi che prevedono scontri tra caccia interstellari si ispirano alla bellissima trilogia di George Lucas. In attesa di un tanto atteso quarto episodio sul grande schermo, è possibile trastullarsi con uno dei tanti giochi che trattano argomenti tanto suggestivi, come questo **Stellar Assault**, per esempio, che per molte ragioni può essere considerato uno dei più validi. Alla stregua di titoli come **Wing Commander**, **X-Wing** e **Tie Fighter**, il gioco prevede essenzialmente degli scontri tra caccia e astronavi spaziali, vanamente inseriti in un'improbabile guerra, più o meno giustificata da motivi di sopravvivenza-sopraffazione. Come sempre accade in questi casi, la trama ricopre un ruolo estremamente marginale, tanto che è possibile ignorarla nella sua interezza. Più di rilievo è invece il divertimento che si prova nel manovrare la navicella e nel blastare quelle avversarie, facendo attenzione a non lasciare mai scomodi superstiti. Le esplosioni sono sempre devastanti e la gratificazione di ciò è difficilmente spiegabile. Gli inseguimenti, le manovre di fuga, insomma tutta l'atmosfera che pervade le scene del gioco sono coinvolgenti ed esaltanti allo stesso tempo. In più ci sono alcuni elementi degnamente validi in grado di conferire varietà al tutto, come la possibilità di scegliere il proprio caccia tra i due a disposizione, oppure come la presenza di missioni alternative al solito mira-e-blasta. Un titolo che ha cambiato più nomi che Julia Roberts con i suoi uomini (inizialmente **Bullet Fighters**, poi **Shadow Squadron**) e che sfrutta ottimamente la tecnologia del 32X e le sue specifiche capacità di gestire elementi in ambiente 3D. Assolutamente imperdibile.

DESTINAZIONE PARADISO

Una curiosa possibilità, già adottata da altri titoli, consiste nel poter registrare le migliori performance, rivederle nel modo Demo e cercare di superarsi nel modo Trace. Inoltre, seguendo la moda che precede la vera realtà virtuale, è possibile selezionare, tramite joypad, una veduta al di fuori dall'abitacolo, capace di dare sensazioni forti senza nulla togliere alla giocabilità.

Er, Houston... credo che abbiamo un problema...

Sei mio!

SOLO TU NELL'UNIVERSO

Una delle poche possibilità di scelta è quella fondamentale che riguarda il velivolo. Sono infatti presenti ben due differenti caccia, ognuno unico nel suo genere e utile nelle diverse circostanze. Vediamone i dettagli...

FEATHER 1
- Fuoco rapido emesso da due differenti cannoncini laser
- Energia degli scudi separata da quella per il carburante
- Sistema di multi-target per i missili a ricerca
- Rifornimento tra un livello e l'altro.
- Dispositivo di scudo addizionale rappresentato da un campo di forza

FEATHER 2
- Singolo laser dalla potenza devastante
- Energia supplementare che ricarica gli scudi ad ogni fine livello
- Resistenza extra degli scudi
- Dotazione di una potentissima smart-bomb
- Pilota automatico opzionale

SSAULT

COMMENTO

Con **Stellar Assault**, la Sega ha prodotto un gioco davvero impressionante: per dimensioni del mondo di gioco e per divertimento sembrerebbe non avere concorrenza. L'insieme di poligoni che formano i mezzi dà un gran bel effetto all'occhio dell'esteta, almeno per quanto riguarda la fluidità dei movimenti. Il sonoro poteva essere curato un po' di più, visto che la sua scarsa qualità e agonizzante monotonia non rendono giustizia all'azione sullo schermo. La longevità è assicurata da un buon numero di missioni, più o meno varie, che vantano un livello di difficoltà tutt'altro che basso. Anche chi non è mai andato matto per giochi del genere dovrebbe provarlo, visto che offre sensazioni uniche. E poi, chi non ha mai sognato di diventare un astronauta?

Simon

Muori, brutto pezzo di fango!

EXTRATERRESTRE PORTAMI VIA

Il bello di **Stellar Assault** è che non ci si annoia mai, perché le astronavi nemiche non si differenziano solo per l'aspetto e la strategia d'attacco, ma anche per dimensioni e classe. Le navi più grosse sono certamente le meno agili, ma anche le più resistenti ed equipaggiate. Tra le missioni potrà poi capitare di dover correre in aiuto di uno shuttle a corto di carburante o scortare caccia particolari.

COMMENTO

Amo questo genere di giochi e mi esalto quando vedo titoli belli come questo. Il contenuto, buono ed originale, è sicuramente uno tra i più divertenti in circolazione. La libertà di navigazione dà un contributo essenziale alla giocabilità, che risulta fantastica anche grazie ad un sistema di controllo semplice, intuitivo e preciso. Tutte le navi si muovono con coerenza, seguendo una tattica di combattimento ben ideata, tanto da richiedere al giocatore un'attenta elaborazione della situazione. Tuttavia, nonostante le varie forme e stazze delle astronavi, la grafica sembra un po' troppo semplice; d'altro canto è il prezzo da pagare per avere movimenti così fluidi e realistici, che a parer mio sono particolari ben più importanti. L'aggiunta di un Trace Mode è senza dubbio un tocco di classe, nonostante la sua presenza non modifichi più di tanto il voto globale. In definitiva un gioco bello e divertente, e queste doti sono apprezzabili solo giocandoci. Da non perdere per i possessori del 32X.

Log

STELLAR ASSAULT

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SHOOT'EM UP

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 89
▲ Astronavi enormi, esplosioni e asteroidi
▼ Un po' troppo semplice

SONORO 80
▲ Buoni tutti gli effetti sonori, che creano atmosfera e realismo
▼ Musica piuttosto discutibile

GIOCABILITÀ 90
▲ Il sistema di controllo sepmlice, immediato e preciso

LONGEVITÀ 84
▲ Non è affatto facile. Una sfida improponibile al livello avanzato

GLOBALE 82
Un ottimo gioco; uno dei pochi che sia riuscito ad essere impressionante e divertente allo stesso tempo. Una goduria!

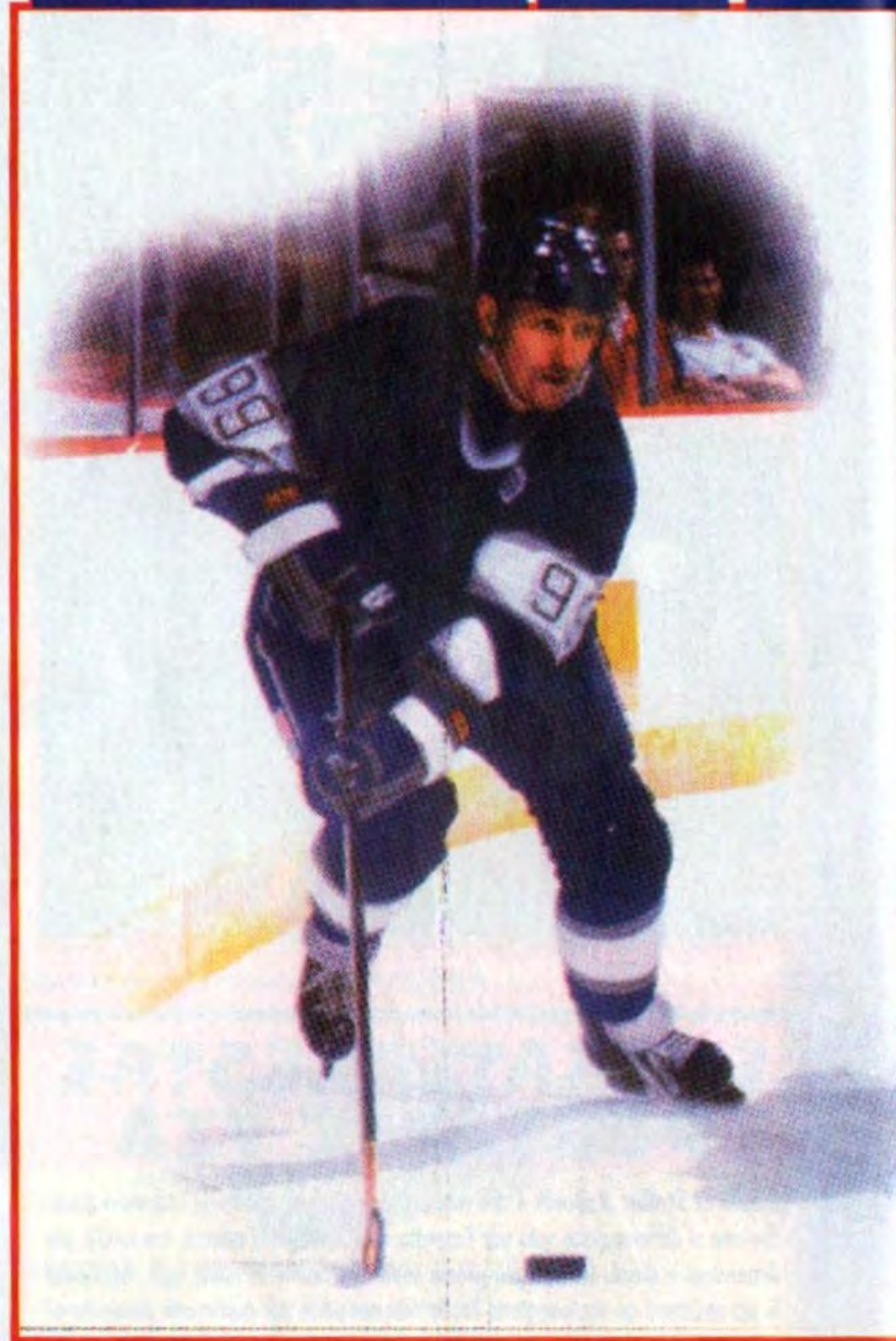
WAYNE G... AND... NHLPA A...

SI RINGRAZIA
CD VERTE PER LA CARTUCCIA

Ogni sport ha i suoi miti: Pelè nel calcio, Villeneuve nell'automobilismo, Jabbar nella pallacanestro... L'idolo incontrastato dell'hockey su ghiaccio è Wayne Gretzky: non starò certo ad annoiarvi con dati e statistiche (che pure rendono bene le dimensioni del grande campione), ma questo parallelo è solo un modo per farvi capire il disgusto che si prova vedendo affiancati il nome di un mito del genere e un titolo come questo. Sulle ali dell'entusiasmo per il campionato americano che sta coronando la squadra campione, la Time Warner ha deciso di buttarsi in un mercato sempre più affollato di simulazioni hockeystiche, dominate comunque in modo netto dalla saga NHL dell'Electronic Arts. I programmatori hanno preferito non rischiare lo scontro diretto contro un avversario così forte e hanno quindi cercato di realizzare un gioco almeno parzialmente diverso.

La particolarità di WGNAS è da ricercarsi nella prospettiva di gioco, a scorrimento orizzontale, visuale molto usata (e bene) per i giochi di calcio, ma che non rende a sufficienza nell'hockey, viste le limitate dimensioni della porta. Per il resto avete a disposizione una lunga serie di opzioni per selezionare tutte le squadre nordamericane e le maggiori nazionali, esibirvi in match singoli o lunghi tornei, oppure costruirvi la vostra squadra del cuore e sfidare chi volete. Se desiderate provare qualcosa di innovativo potete giocare con squadre a ranghi ridotti e senza portieri, opzione vivamente consigliata se volete da questa cart almeno un po' di divertimento. Naturalmente, per la gioia degli americani, veri patiti del genere, ci sono un mare di statistiche e informazioni sui giocatori ma, onestamente, cosa ve ne fate se il gioco non è granché?

Piccole scaramucce fra portiere e attaccante

Chi ama l'hockey odia questo gioco

Giocate come se da quest'azione dipendesse la vostra vita (in effetti se quell'energumeno vi becca ce la rimetterete)

MONDO HOCKEY

Non vi bastano tutti i team della NHL? Bene forse questa volta non rimarrete delusi perché alla Time Warner hanno pensato di affiancare alle franchigie statunitensi e canadesi anche le maggiori nazionali mondiali. Potrete quindi guidare la mitica nazionale Suomi (Finlandia) diventata recentemente Campione del Mondo, oppure quella svedese, sempre per rimanere nel Nord Europa. Passando poi ai paesi dell'Est si trova un macroscopico errore: infatti oltre alla Russia, e fin qui tutto bene, è stata inserita la Cecoslovacchia. Ma come? Nessuno ha detto ai programmatori che giusto qualche annetto fa questa ridente repubblica è stata divisa in due, formando la repubblica Ceca e quella Slovacca? A parte questo, concludono la carrellata delle nazionali quella statunitense e quella della foglia d'acero (Canada) che nonostante si presentino ai mondiali con i ragazzini delle università, sono le maggiori potenze mondiali di questo sport.

GRETZKY THE ALL STARS

COMMENTO

Per un vero cultore di **NHL** dell'EA come il sottoscritto, questo gioco non può che provocare qualche risolino di compatimento e poco più. In pratica è una mezza schifezza. L'azione non è particolarmente frenetica, i giocatori sono grossi, ma a causa della loro dimensione l'animazione risulta piuttosto scadente e anche la velocità non è così alta come questo sport pretenderebbe. L'effetto ghiaccio è reso decisamente male e il sistema di controllo non garantisce un grande divertimento, in partita si replicano sempre le stesse azioni, per giunta neppure troppo complesse. L'unico modo per sollazzarsi un po' con questa cart è giocare in quattro e senza portiere, almeno così si riesce a vedere un po' di velocità e azione. E' un vero peccato che il grande Wayne sia stato trascinato nel fango da questa conversione, un po' come successe tempo fa per il grande Pelè con l'omonimo gioco di calcio.

Puck

Meno giocatori ci saranno in campo e più vi divertirete...

TIME OUT PER NOI

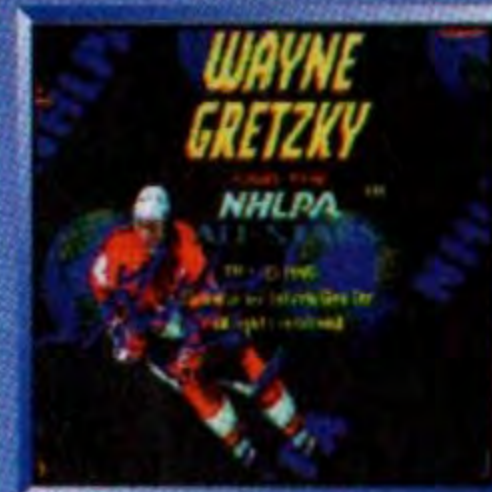
In questo gioco è stata inserita una succulenta sezione di combattimento, per il piacere di coloro che confondono questo sport con un beat'em up e per la disperazione dei veri appassionati di hockey. In ogni momento potete infatti selezionare il modo "intimidatorio" dal menù principale: in questo modo dopo pochi secondi vedrete scattare una bella rissa sul ghiaccio, con due giocatori che si menano di santa ragione. Potrete quindi godervi un ottimo primo piano della scena e, una volta finita il match di boxe, la partita ricomincerà come se niente fosse (se tralasciamo i due giocatori in panca puniti).

Un piccolo intermezzo pugilistico per due giocatori...

COMMENTO

Però... Quest'anno stanno uscendo davvero parecchi giochi di hockey ! Com'era prevedibile la maggior parte si attesta su livelli mediocri e così eccoci qui a parlare di questo **Wayne Gretzky And The NHLPA All Stars** (un nome più lungo non sono proprio riusciti a trovarlo?), un gioco a cui il grande centro canadese si pentirà ben presto di aver affiancato il proprio nome. Non si riesce a trovare un solo lato positivo, o quanto meno salvabile, in questa simulazione. I mastodontici omini sono animati assai grezzamente e sembrano una serie di zombi che si muovono qua e là per lo schermo. Per chi avesse la velleità di provare qualche schema un po' fantasioso si preannunciano cocenti delusioni poiché tra il controllo e lo schema di gioco tutto sembra realizzato in modo tale da rendere questo titolo un monumento alla ingiocabilità. In definitiva la simulazione della Electronic Arts resta a chilometri di distanza (davanti, si intende).

Paolo

WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STARS

CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/4

GRAFICA 55

▼ Generalmente mediocre: i giocatori sono grossi e abbastanza dettagliati ma, a causa delle dimensioni, le animazioni lasciano a desiderare

SONORO 41

▼ La musica di accompagnamento fa rimpiangere gli odiatissimi organetti americani da stadio
▲ Gli effetti sonori migliorano almeno in parte la situazione

GIOCABILITÀ 57

▲ Giocando in quattro e senza portiere il gioco risulta discretamente divertente...
▼ ...purtroppo però ci troviamo davanti a un gioco mediocre e senza spessore

LONGEVITÀ 54

▼ Sfido chiunque a disputare un'intera stagione di 84 partite
▲ Buona la possibilità di costruirsi una squadra con i propri giocatori preferiti

GLOBALE 59

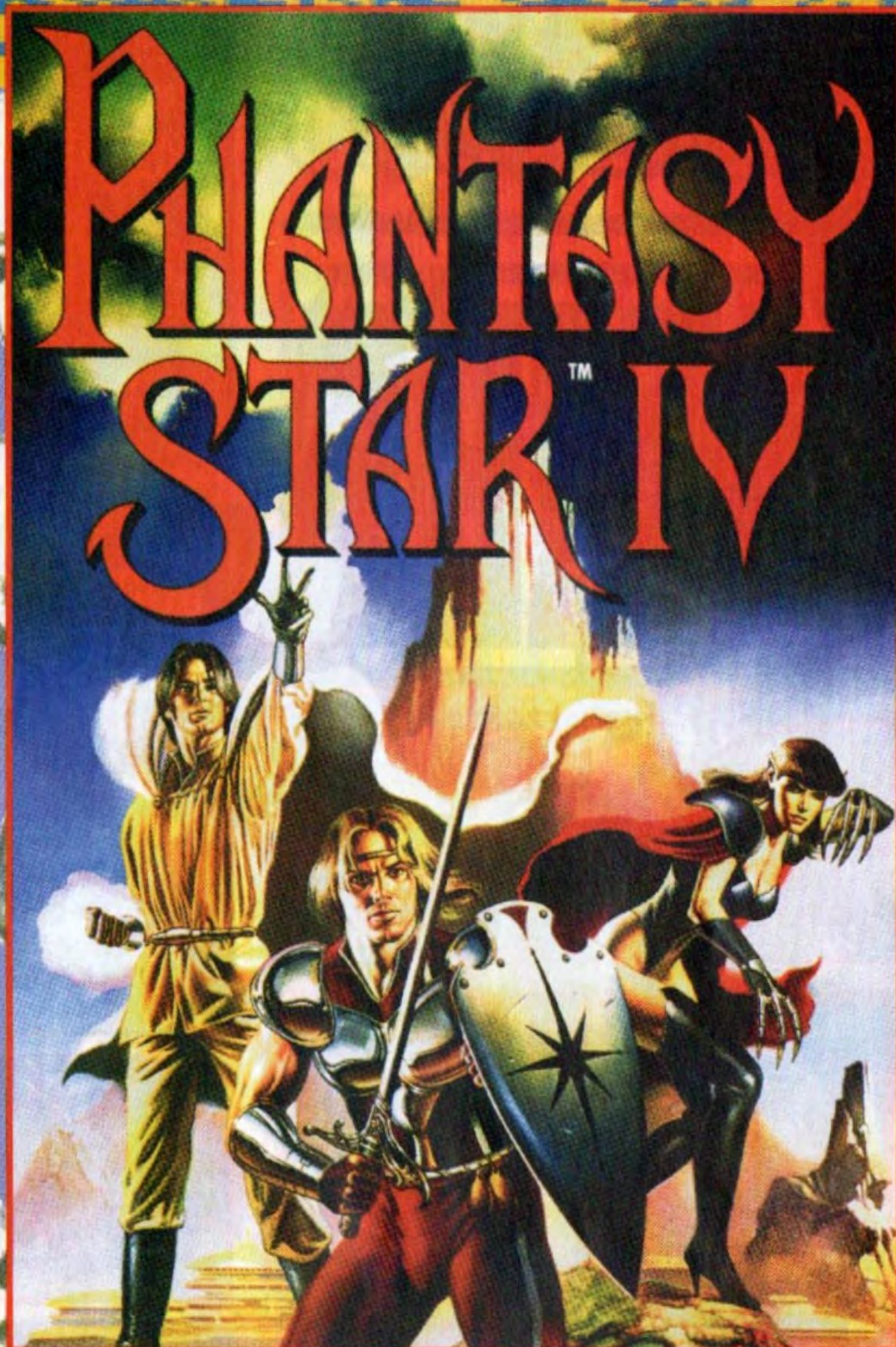
Dopo la mancata qualificazione ai play-off con i suoi King, Wayne Gretzky cicca anche questa apparizione su Megadrive. Almeno stavolta non è colpa sua...

PHANTASY STAR IV

SI RINGRAZIA
ELECTRIC DREAM
PER LA CARTUCCIA

Gli rpg non sono certamente la categoria di titoli preferita dai possessori delle console di casa Sega o almeno questo è quello che sembra evidente guardando la minima quantità (e la qualità non sempre eccellente) di giochi del genere attualmente disponibili per Megadrive. Mentre per altre console sono disponibili decine di avventure e giochi di ruolo (con alcune saghe di fattura veramente notevole) l'unica serie che si è sviluppata nel corso degli anni e che sembra aver riscosso un discreto successo è quella di **Phantasy Star.** Ora, a circa due anni di distanza dall'uscita della terza avventura, la Sega ha deciso di realizzarne un nuovo episodio. L'ambientazione del gioco è sempre la medesima, ovvero il pianeta Motavia e il vostro compito è quello, insieme a un gruppo di prodi avventurieri, di risolvere un nuovo e intricatissimo mistero. Confrontato con i precedenti episodi bisogna dire che **Phantasy Star IV** non è, dal punto di vista puramente strutturale, particolarmente diverso dai precedenti episodi (anzi, direi che è praticamente identico). Alla Sega infatti hanno deciso di non mutare una formula che li ha visti ottenere buoni risultati e quindi le principali differenze, oltre ovviamente alla trama, risultano evidenti nella realizzazione tecnica, che, anche se leggermente migliore rispetto a quella dei precedenti episodi, rimane purtroppo abbastanza scadente. Da sottolineare che l'area di gioco è veramente vasta (di gran lunga maggiore di quella dei precedenti episodi) e questo fatto, unito a un livello di difficoltà ben calibrato, garantisce ore di divertimento a tutti gli avventurieri.

"Scusi, è questa la fermata del 37 barrato?"

La residenza di Zio non ha certo un aspetto molto rassicurante...

QUI COMINCIA L'AVVENTURA

Il gioco comincia con i nostri protagonisti a piedi attraverso la città di Motavia. Nella città (così come in tutte le altre locazioni presenti nel gioco) è possibile andare nei negozi a comprare armi e oggetti, sconfiggere dei mostri e parlare con la popolazione, elemento fondamentale per risolvere alcuni enigmi. Con il progredire della missione, e con il conseguente allargamento dell'area di gioco, si presentano anche diversi mezzi per muoversi più velocemente attraverso le varie sezioni. E' inoltre possibile viaggiare utilizzando lo spazioporto per raggiungere i pianeti vicini, pianeti che nascondono alcuni indizi abbastanza importanti per la soluzione della avventura.

LA BATTAGLIA

Durante la vostra missione dovrete ovviamente affrontare un discreto numero di combattimenti, alcuni dei quali fondamentali per il proseguo dell'avventura. Quando incontrerete dei nemici la visuale cambierà (come potete vedere dalle foto) e l'azione verrà mostrata dalle spalle dei nostri eroi che si trovano di fronte agli avversari da sconfiggere. Ognuno dei nemici è dotato di diverse tecniche di combattimento, così come sono vari anche gli attacchi a disposizione dei membri del nostro party. Tutti i nostri eroi sono dotati di diverse armi (quelle dei guerrieri sono ovviamente più potenti) mentre alcuni personaggi hanno a disposizione anche una serie di magie che possono sia causare danni ai nemici che curare le ferite inflitte a uno dei nostri compagni d'avventura. Da sottolineare infine la possibilità di combinare alcuni degli attacchi magici a disposizione, con effetti veramente devastanti.

Certo che per la grafica potevano sprecarsi un filo di più...

COMMENTO

Titoli come **Thor** o **Soleil** sono ottimi, ma molti possessori di Megadrive stanno aspettando ormai da secoli un Rpg vero e proprio (nei giochi sopracitati c'è molta azione). Mentre per il Super Nes giochi di questo genere sono veramente numerosi (basta pensare alla serie di **Final Fantasy**, tanto per citarne una) il 16-bit di casa Sega è veramente carente in questo campo. Anche per questo motivo, malgrado una realizzazione tecnica abbastanza orrida, la nuova avventura della serie **Phantasy Star** si rivela la provvidenziale manna dal cielo. La giocabilità è infatti ottima, la trama è coinvolgente e la longevità è veramente notevole visto che l'avventura si dipana in un'area molto ampia. Insomma, anche se non c'è nessun particolare che lo renda innovativo o che differenzi la struttura dagli episodi precedenti, **Phantasy Star** è senza dubbio il miglior episodio della serie e quindi, se siete amanti di questo genere di giochi non vi resta che comprarlo.

Shogun

COMMENTO

La Sega non ha mai realizzato un vero è proprio Rpg dall'uscita del terzo episodio della saga di **Phantasy Star. Soleil, The Adventure of Thor** e **Shining Force** sono ottimi giochi nei quali però la componente predominante è l'azione e non l'avventura vera e propria. Per questo motivo, anche se non sono riscontrabili grandi mutamenti strutturali rispetto al terzo episodio, l'uscita della quarta avventura dedicata al mondo di Motavia non può che essere considerato come un lieto evento per gli amanti del genere. La trama è particolarmente interessante e coinvolgente, la giocabilità è garantita da una struttura di gioco ormai classica e collaudata, così come è garantita la longevità grazie a un livello di difficoltà ben calibrato e a un'area di gioco vastissima. Alcuni fanatici della serie in America si sono lamentati del fatto che sono presenti alcune incongruenze con i precedenti episodi, ma onestamente non mi sento di considerare questo un difetto particolarmente grave. Consigliato a tutti gli avventurieri.

End

PHANTASY STAR IV

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 48
▲ La grafica degli sfondi e dei vari menu è adeguata al genere di gioco
▼ Gli sprite invece sono realizzati abbastanza male

SONORO 59
▲ Alcune musiche sono quasi decenti
▼ La maggior parte invece sono veramente mediocri

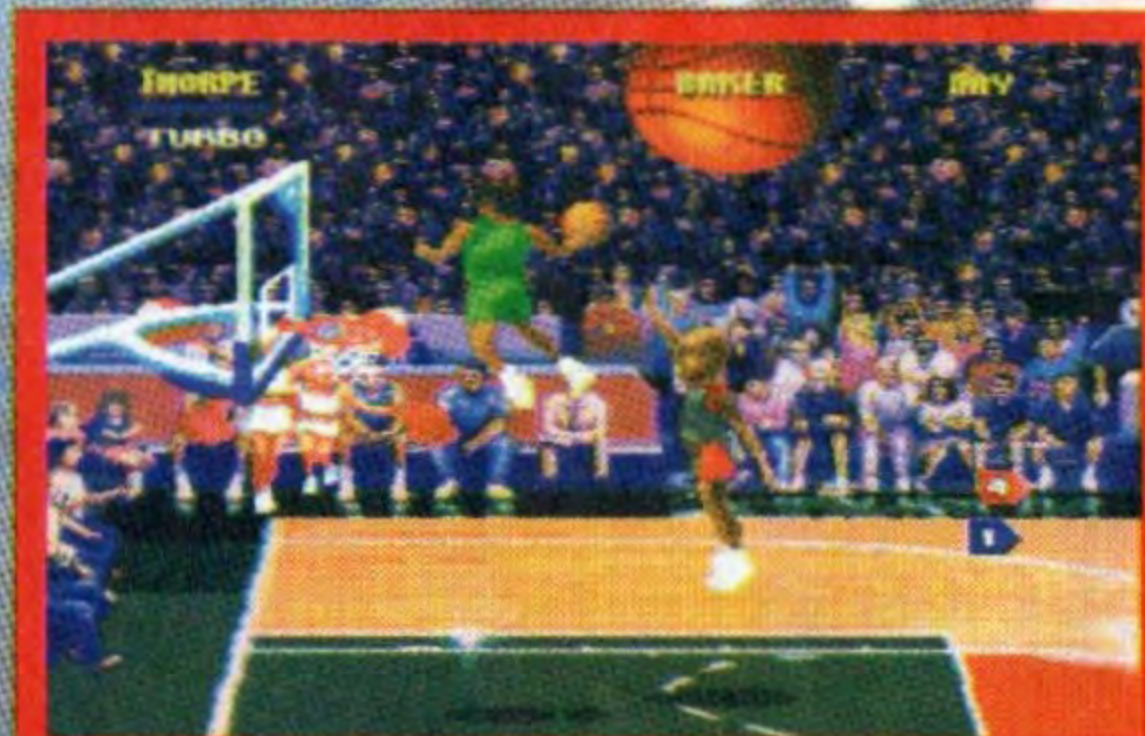
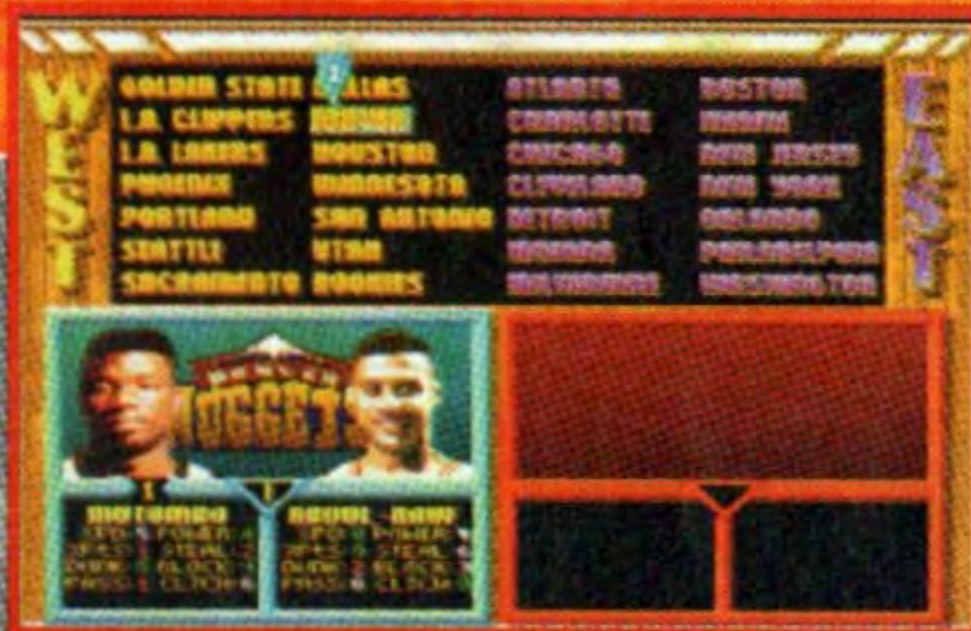
GIOCABILITÀ 89
▲ La trama è particolarmente interessante e coinvolgente. Il sistema di controllo aiuta a entrare subito nel vivo del gioco

LONGEVITÀ 89
▲ L'avventura che dovrete affrontare è abbastanza lunga e discretamente difficile; non lo finirete certamente in due giorni

GLOBALE 87
Il miglior RPG disponibile per Megadrive che ha come maggior difetto una realizzazione tecnica abbastanza deludente

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Sullo scorso numero abbiamo provato l'update per 32X di **NFL Quarterback Club** della Acclaim e, onestamente, siamo rimasti abbastanza impressionati dai cambiamenti (e dei miglioramenti) che sono stati inseriti in questa versione. Beh, ora è giunto anche per il miglior titolo prodotto dalla Acclaim, **NBA Jam Tournament Edition**, il momento della trasposizione su 32-bit e, anche se in maniera meno evidente, alcune piccole differenze sono presenti. Se siete tra i pochi che non conoscono il titolo sopracitato, ecco una rapida sintesi di come è strutturato il gioco. Si tratta fondamentalmente di affrontare, in una partita di basket due-contro-due, le più famose stelle del campionato americano. Spiegato in questo modo il tutto può sembrare abbastanza banale, ma la peculiarità del coin-op della Williams è quella di avere una giocabilità particolarmente immediata grazie a una struttura di gioco molto semplice. Nessun fallo viene infatti fischiato (a parte i 24 secondi e l'interferenza a canestro) ed è possibile esibirsi in alcune delle schiacciate più assurde e irreali che si siano mai viste. Nella seconda versione (la qui presente **Tournament Edition** appunto) sono stati aggiunti tutta una serie di particolari che lo rendono ancora più strano e, sotto certi punti di vista, abbastanza irreale. E' infatti possibile, raccogliendo alcuni power-up che sono sparsi sul campo, dotare i giocatori di caratteristiche quali la schiacciata da un qualsiasi punto del campo, la super velocità, la capacità di essere immediatamente "on fire" (che permette di avere una percentuale di tiro praticamente perfetta, e che normalmente è ottenibile solamente segnando tre canestri di fila) o semplicemente di causare un terremoto che fa cadere a terra tutti i giocatori. Altra novità è la presenza sul campo di alcune stelle dette "hot spot" che permettono, se si segna un canestro quando ci si trova al loro interno, di segnare un numero di punti differenziato (non cioè, i normali due o tre), numero che è segnato all'interno della stella stessa. Tutte queste caratteristiche, insieme alla possibilità di utilizzare alcuni personaggi segreti, sono state inserite anche nella versione per 32X che purtroppo, si differenzia da quella Megadrive solamente per quel che riguarda gli aspetti prettamente tecnici. Ci troviamo di fronte infatti a una conversione ancora più vicina all'originale, soprattutto grazie a un maggior utilizzo dei colori, a una migliore definizione degli sprite e a un sonoro più curato, ma niente più. Era comunque prevedibile, visto che l'aspetto più importante e che ha decretato il successo del gioco era la giocabilità e che la realizzazione tecnica, seppure ottima, non era nulla di particolarmente impossibile da convertire anche sulle console meno potenti. Se appartenete quindi alla categoria di persone che si aspettano, da giochi che girano su console a 32-bit, delle cose spettacolari, probabilmente rimarrete delusi da questo titolo che, onestamente, non sfrutta tutte le potenzialità del 32X.

No End, il pianeta dell'Iperbasket non lo voglio nemmeno sentir nominare...

In your face, mooon!

Yuppi, ritornano le megaschiacciate di Enbiei Gem!

COMMENTO

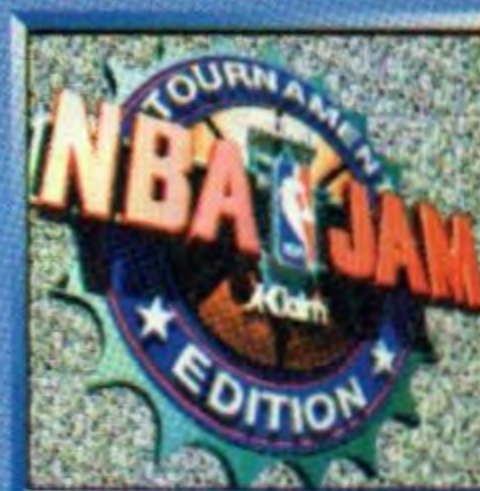
Il basket non è uno dei miei sport preferiti ma devo comunque ammettere che mi sono divertito abbastanza giocando, soprattutto in compagnia di amici, a tutti i due episodi di **NBA Jam**. Anche questa conversione per 32X risulta particolarmente giocabile e divertente ma, purtroppo, le poche differenze non giustificano l'acquisto se possedete già il gioco su Megadrive. Una migliore realizzazione tecnica (fatto comunque abbastanza prevedibile), è tutto quello che ha infatti da offrici questa nuova conversione. Non vorrei proprio, come ha già scritto Marco, che si arrivasse anche per il 32X alla stessa situazione del Mega-CD, macchina rovinata dall'assenza di software a esso dedicato. Non sono contrario alla conversione di giochi da macchine meno potenti, ma personalmente vorrei vedere più novità che non migliorano solo l'aspetto estetico, ma anche la giocabilità e la longevità (come accade per esempio in **Virtua Racing**, titolo in cui sono presenti un maggior numero di tracciati e di macchine). Rimane comunque il fatto che si tratta di un gioco divertente e che, se non possedete già la versione per Megadrive (e ovviamente avete il 32X) potete tranquillamente farci un pensierino, senza però aspettarvi di trovare grandi novità rispetto alla versione sopracitata.

Shogun

COMMENTO

Spero solo che le software house non comincino a utilizzare con il 32X la stessa tattica usata con il Mega CD (tattica che poi è stata la causa del suo insuccesso). Mentre per il lettore di CD venivano convertite normali titoli su cartuccia con l'aggiunta di una buona colonna sonora e una decina di minuti di presentazione, per il 32X invece viene semplicemente migliorata leggermente la grafica. E' la realizzazione tecnica infatti la principale differenza tra la versione per Megadrive e quella per 32X di **NBA Jam Tournament Edition**. Gli sprite sono infatti più colorati e più dettagliati e anche le musiche hanno subito un trattamento che ha certamente giovato, ma questo è tutto. Non voglio dire che sia un fatto totalmente negativo, visto che l'immensa giocabilità e la longevità dell'originale sono rimaste immutate, ma mi sembra un po' poco per giustificarne l'acquisto. Insomma, se siete possessori di 32X e avete già **NBA Jam TE** per Megadrive lasciate pure questa cartuccia dal negoziante, visto che le differenze non ne giustificano minimamente l'acquisto. Se invece non lo possedete ancora vi consiglio di vedere le due versioni per valutare se le migliorie tecniche valgono il prezzo in più che bisogna pagare.

Simone

NBA JAM Tournament Edition

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	ITALIANA
NUMERO GIOCATORI	1/4

GRAFICA 86
▲ La versione per 32X è più colorata rispetto a quella per Megadrive
▼ Non sono presenti grosse differenze rispetto alla grafica 16-bit

SONORO 85
▲ Il parlato è chiaro e comprensibile e anche le musiche sono realizzate discretamente

GIOCABILITÀ 84
▲ Divertente sia da soli che con un gruppo di amici
▼ Se avete già acquistato la versione Megadrive non ci sono differenze per giustificare un ulteriore esborso di denaro

LONGEVITÀ 90
▲ Se avete tre amici con cui giocare la longevità è praticamente infinita. Divertente anche in solitario

GLOBALE 85
Senza dubbio un'ottima cartuccia penalizzata principalmente dalla eccessiva somiglianza con la versione Megadrive

NBA Action starring David Robinson! Se questa frase vi lascia totalmente indifferente, se vi state chiedendo chi sia David Robinson o cosa sia la NBA allora è evidente che non siete appassionti del basket in generale, ma più in particolare del campionato americano. David "ammiraglio" Robinson è infatti uno dei più famosi centri attualmente in attività e ha ottenuto quest'anno, per la prima volta nella sua carriera, il premio come migliore giocatore della regular season appena terminata (anche se poi la sua squadra, i San Antonio Spurs, è stata sconfitta nella finale della Western Conference da Houston, poi campioni). Non c'è comunque bisogno di essere un attento conoscitore di questo sport per capire se un gioco ad esso ispirato è diveretente e ben realizzato oppure una vera fetecchia. Beh, se fossi in Robinson in questo momento non sarei molto felice visto che ha appena associato il suo nome a quello che, personalmente, considero il peggior titolo del genere attualmente disponibile per il Megadrive. Tutti gli aspetti di **NBA Action** sono di livello mediocre e anche la struttura di gioco, che nei piani della Sega doveva probabilmente essere più improntata sulla simulazione (per evitare il confronto con il capolavoro della Acclaim, **NBA Jam**, titolo prettamente arcade) fa acqua da tutte le parti. Le uniche note positive vengono dalle opzioni e dalle statistiche che, nella migliore tradizione americana, sono esaurienti e coprono ogni aspetto del gioco.

CASA PRODUTTRICE: SEGA

GENERE: SPORTIVO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1/2

GRAFICA 54
Gli sprite sono di dimensioni minuscole. Pessime pure le animazioni

SONORO 55
Non ho mai sentito effetti del genere su un campo da basket

GIOCABILITÀ 51
I programmatori si sono dimenticati totalmente della giocabilità, come di tutto il resto peraltro...

LONGEVITÀ 54
Le opzioni sono abbastanza numerose, ma il gioco risulta noioso dopo pochi minuti

GLOBALE 51
La peggiore simulazione di basket disponibile per Megadrive, punto e basta

COMMENTO

Dopo aver provato questo gioco per alcuni giorni mi sono posto una domanda alla quale non ho ancora trovato una risposta convincente. Come pensano di vendere un gioco del genere? Con il prezzo che hanno raggiunto le cartucce in questi ultimi mesi, solo un prodotto veramente competitivo può sperare di ottenere un buon successo e penso che questo alla Sega dovrebbero ben saperlo. Dubbi amletici a parte, mi sembra il caso di evidenziare che, oltre a una struttura di gioco veramente pietosa (ancora un po' è più divertente il vecchio basket per C64) anche la realizzazione tecnica è infima. I giocatori, vista la velocita che hanno in campo, sembrano tutti colpiti da artrite cronica e il fondale è stato probabilmente disegnato da un bambino di sei anni e non da un grafico pofessionista. Insomma, anche se è più arcade che simulazione, se volete divertirvi a segnare qualche schiacciata all'interno della vostra casetta ma non avete la possibilità di avere un canestro nella vostra stanza; vi consiglio ancora di comprare **NBA Jam Tournament Edition**.

EARTHWORM JIM

Scommetto che un sacco di voi non avrebbero mai creduto di poter giocare a questo titolo sul piccolo portatile di casa Sega e, in effetti, devo dirvi con tutta onestà che anch'io ritenevo questo fatto abbastanza improbabile. Tuttavia i ragazzi della Virgin non si sono fatti scoraggiare da questo scetticismo generale che aleggiava intorno a questo loro "pazzo" progetto. Una fortuna? Beh, direi proprio di sì visto e considerato che **Earthworm Jim GG** è un vero e proprio concentrato di azione e giocabilità! Ancora una volta la trama è rimasta la stessa per cui il vostro compito sarà quello di aiutare il nostro simpatico vermone a salvare la pellaccia della sua vermessa preferita. Le motivazioni ci sono tutte, peccato però che, come accade sempre in questi casi, il cammino di Jim sia irto di ostacoli e condito con una vasta serie di creature non molto amichevoli. Siete spaventati? Beh, è naturale, in fondo siete sempre dei vermi però questo non è un buon motivo; in ballo c'è la vita del vostro amore. E poi cosa volete che siano 2 o 3 cento mostri contro la vostra armatura ultra-tecnologica? Ok, sono d'accordo, non è certo una passeggiata di salute, ma la ragazza che hanno rapito è la vostra e mica pretenderete che vada a salvarla io, non vi pare?

EARTHWORM JIM
DEVELOPED BY EUROCOM FOR PLAYMATES, INC.
PRESS START
DIFFICULT

CASA PRODUTTRICE	VIRGIN
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO

Sinceramente non sono mai stato un grosso amante dei platform game, tuttavia posso dirvi con sommo gaudio che questa versione di **Earthworm** per il portatile di casa Sega mi ha divertito parecchio. Il game infatti risulta frenetico e intrippante, con il giocatore che riesce a tenere sempre sott'occhio quello che accade sullo schermo. Questo è stato reso possibile dal fatto che i programmatori della Virgin non si sono semplicemente limitati a trasportare il gioco da Mega Drive a Game Gear, ma hanno svolto un vero e proprio lavoro di adattamento. I fondali sono stati completamente ridisegnati e anche se i livelli mantengono la medesima struttura della versione a 16-bit le varie ambientazioni risultano completamente nuove e inedite! L'unico piccolo difetto che ho trovato in questo **Earthworm Jim** risiede nella sua relativa brevità; intendiamoci, non è un problema legato al livello di difficoltà, ma è semplicemente il fatto che il game è un pochino troppo corto, tutto qui. Concludendo direi che ci troviamo quindi di fronte ad un prodotto ottimamente realizzato e dotato di una giocabilità davvero notevole. Se solo ci fossero stati un paio di livelli in più...

Shogun

NEW JUNK CITY

GRAFICA 89
▲ Sprite ben definiti e fondali discretamente realizzati

SONORO 85
▲ Effetti sonori dannatamente beoti e qualche bella musichetta qua e là completano il panorama in maniera più che adeguata

GIOCABILITÀ 90
▲ Ecco il punto di forza del game: è veramente troppo intrippante!

LONGEVITÀ 85
▲ Il livello di difficoltà risulta ben calibrato
▼ Il gioco è forse un pochino troppo corto

GLOBALE 85
Un gran bel titolo che merita di essere preso in considerazione da tutti gli amanti dei platform game che nutrano un debole per i vermi!

POWER DRIVE

Avete già provato Sega Rally? Senza dubbio è il miglior coin-op attualmente in circolazione: il titolo della casa nipponica riesce infatti, grazie a una realizzazione tecnica veramente incredibile e a una giocabilità perfetta, a ricreare l'atmosfera e le emozioni dei veri rally. Questo nuovo e fantastico cabinato verrà tra poco convertito per Saturn, ma non sarebbe splendido se i programmatori della Sega lo convertissero anche su console un po' meno potenti quali il Megadrive o, ancora meglio il Game Gear? Provate solo a immaginarvi mentre, in treno, metropolitana o tra una lezione di mate e un'altra (o meglio, durante una lezione), affrontate le strade più famose e pericolose del mondo... Purtroppo non esiste la benché minima speranza che questo gioco venga realizzato per il portatile della Sega (o per il Megadrive), ma se siete appassionati di rally non dovete comunque disperare visto che la US Gold ha appena finito di convertire Powerdrive. Powerdrive è, per l'appunto, una simulazione automobilistica ambientata nel mondo dei rally nella quale voi, vestendo i panni di un coraggioso pilota, dovrete affrontare tutta una serie di gare (48 per la precisione) affrontando diversi avversari (solo uno in ogni percorso però) per cercare di conquistare il titolo mondiale. Ovviamente è possibile, con il passare delle gare, acquistare nuovi mezzi (inizialmente sono disponibili solamente una Mini Cooper e la mitica Cinquecento) quali Toyota Celica o RS Cosworth, anche se, buona parte dei guadagni provenienti dalla gara vengono spesi per la manutenzione della macchina, solitamente discretamente danneggiata dopo ogni corsa.

CASA PRODUTTRICE	US GOLD
GENERE	AUTOMOBILISTICO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO

Non ero rimasto particolarmente impressionato dalla versione per Megadrive di **Powerdrive** e proprio per questo motivo ero abbastanza scettico su questa conversione sul portatile di casa Sega. Sfortunatamente tutte le mie paure sono state confermate; **Powerdrive** su GG soffre infatti degli stessi problemi che caratterizzavano il titolo su Megadrive (controllo del mezzo non precisissimo e lentezza nei movimenti), difetti ai quali va anche aggiunta una realizzazione tecnica non sempre impeccabile, soprattutto per quello che riguarda la grafica e la fluidità dello scrolling. L'idea di base non era malvagia, così come è da apprezzare la possibilità di acquistare tutta una serie di nuove e potentissime macchine, ma una povera realizzazione tecnica e alcuni difetti evidenti hanno rovinato tutto. Ascoltate un consiglio da amico, evitatelo e comprate **Micro Machines 2** che è cento volte più divertente (e si può giocare anche in due).

End

GRAFICA 72
▲ Gli sprite delle macchine sono stati realizzati con discreta cura
▼ Lo scrolling non è sempre fluido e veloce

SONORO 66
▲ Gli effetti sono adatti alle varie situazioni di gioco
▼ Le musiche sono invece particolarmente scadenti

GIOCABILITÀ 64
▼ Il sistema di controllo non perfetto e la mancanza di velocità rovinano l'azione

LONGEVITÀ 71
▲ Ci sono un mare di macchine e di gare da affrontare...
▼ ...se riuscite a resistere ai difetti sopracitati

GLOBALE 65
Una conversione abbastanza deludente. Se state cercando un buon gioco automobilistico optate per **Micro Machines 2**

Q+A

CHECK THIS OUT FIRST!

SE AVETE DUBBI, DOMANDE, QUESTIONI ESISTENZIALI RELATIVE AI VIDEOGIOCHILLI, NON DOVETE FARE ALTRO CHE SCRIVERCI UNA BELLA LETTERINA - MEGLIO SE SCRITTA A MACCHINA O CON L'AUSILIO DI UN WORD PROCESSOR - E SPEDIRLA AL SOLITO INDIRIZZO, OPPURE FAXARLA ALLO 02/66981159: FAREMO CIO CHE E UMANAMENTE POSSIBILE PER RISPONDERVI...

Q & A - MEGA CONSOLE
FUTURA PUBLISHING
VIA EDOLO 29 - 20125
MILANO ITALY

Cara redazione di **Mega Console**,
sono un ragazzo ventenne che dopo un paio di anni di quasi totale astinenza dal mondo videoludico ha deciso di riavvicinarsi affascinato dalle console della nuova generazione. Da poco più di un mese ho acquistato un Sega Saturn e grazie all'eccelso, ma anche molto costoso hardware ho potuto saggiare le potenzialità della console. Tuttavia, preso dalla curiosità, non mi sono accontentato di vedere ciò che i chip della macchina sono in grado di fare, ma ho cercato di venire a conoscenza delle specifiche tecniche. Non potendo fare riferimento al manuale giapponese, completamente in giapponese e per me incomprensibile, ho cercato su varie testate la risposta ai miei quesiti e in questo senso sono rimasto molto soddisfatto dal dossier *"Saturn vs PlayStation"* apparso sul numero 14. Tuttavia, ho ancora dei dubbi e considerandovi i più competenti in materia, vorrei porvi alcune domande riguardanti alcune caratteristiche tecniche del Saturn:
1) Qual è il numero massimo di colori che può gestire sullo schermo? Tale numero varia in relazione alla risoluzione video impiegata?
2) Quanti sprites è in grado di generare e gestire contemporaneamente?
3) La Ram Card da 16 Mbit ha come unica finalità il salvataggio dei punteggi o ha altri scopi?
4) La funzione del processore 68EC000 è unicamente quella di gestire il sonoro?
5) Le voci di corridoio relative ad un eventuale upgrade a 64-bit possono essere considerate attendibili?
Ringraziandovi anticipatamente, spero che pubblicherete la mia lettera e risponderete alle mie domande.
Un caloroso saluto da un vostro nuovo, ma già affezionato lettore.

Gabriele La Malfa
Ronciglione (VT)

Al fine di rispondere alle tue domande relative alle caratteristiche del Saturn e anticipare quelle di altri lettori, ritengo utile pubblicare la scheda tecnica ufficiale della console rilasciata recentemente dalla Sega of America. Seguono commenti:

Processori (8)
* Due chip Hitachi SH2 a 32-bit Risc @ 28.6 Mhz, 25 MIPS ciascuno
* Un chip Hitachi SH1 32-bit RISC
* VDP 1 32-bit video display processor
* VDP 2 32-bit video display processor
* Saturn Control Unit (SCU)
* Motorola 68EC000 sound processor
* Yamaha FH1 DSP sound processor

Memoria
* 2 Megabytes (16 megabits) RAM
* 1.54 Megabytes (12 megabits) VRAM (Video Ram)
* 540 Kilobytes (4 megabits) Audio Ram
* 540 Kilobytes (4 megabits) CD-ROM Cache

Video
* VDP 1 32-bit video display processor
  - engine geometrico, poligonale e degli sprites
  - dual buffer a 256KB per effetti di rotazione e scaling
  - Texture Mapping
  - Gouraud Shading
  - 512 KBB cache per texture
* VDP 2 32-bit video display processor per fondali e piani di scorrimento
  - engine dei fondali
  - 5 fondali di scrolling simultanei
  - 2 piani di rotazione simultanei
* 200.000 poligoni texture mappati al secondo
* fino a 60 frames di animazione al secondo
* grafica a 24-bit true color
* 16.8 milioni di colori disponibili
* Risoluzioni disponibili da 320*224 a 720*576

Audio
* Yamaha FH1 24 bit Digital Signal Processor @ 22.6Mhz
* Motorola 68EC000 sound processor @ 11.3Mhz
* 32 canali PCM (Pulse Code Modulation)
* 8 canali FM (Frequency Modulation)
* Sampling a 44.1 Khz

La forza del Saturn risiede soprattutto nei due processori video VDP assolutamente indipendenti e tuttavia in grado di interagire perfettamente tra loro, peculiarità estranea ad altre piattaforme a 32-bit disponibili sul mercato. Il primo VDP si occupa della gestione e della animazione degli sprites e dei poligoni ed è coadiuvato da un frame buffer da 256K che si occupa delle rotazioni e che preleva informazioni da una cache RAM da 512K. La Sega non hai mai precisato quanti sprites il Saturn sia in grado di animare e gestire contemporaneamente, mentre per quanto riguarda i colori impiegabili in un gioco, il massimo è 65000, ma normalmente la cifra scende a 4096 per evitare rallentamenti vari. In ogni caso, tutto dipende dalla risoluzione scelta e dal numero di oggetti (poligoni o sprites) presenti su schermo. Il secondo VDP invece si dedica esclusivamente alla gestione dei background (fondali di un gioco): il Saturn può animarne fino a cinque contemporaneamente, nonché gestire due piani di rotazione simultaneamente. E' possibile visualizzare su schermo tre piani di parallasse e uno di rotazione allo stesso tempo. I processori audio del Saturn costituiscono l'SCSP e sono persino più sofisticati di quelli della PlayStation. L'SCSP è sostanzialmente composto da due chip: un Motorola 68EC000 a 16-bit clockato a 11.3 Mhz e un Yamaha FH1, la cui velocità è di 22.6 Mhz. Il Saturn vanta 32 voci, doppia sintesi (FM e PCM), digital mixed a 16 canali e la classica DMA (Direct Memory Access). La funzione delle memory card è limitata al salvataggio dei dati o alla posizione di gioco. Per quanto riguarda le possibilità di espansione del Saturn ti rimando alla prossima lettera...

Caro Matteo,
seguo **Mega Console** dal numero uno e apprezzo la vostra serietà e simpatia nel trattare tutte le questioni relative ai videogiochi Sega: in questo, non c'è paragone con le altre riviste. Ti scrivo perché vorrei sapere se è vero che la Sega intende commercializzare un upgrade a 64-bit per Saturn. Sono vere le voci di una compatibilità con l'M2 della Panasonic?
Ne approfitto anche per chiederti se:
1) la LucasArts ha intenzione di convertire **Full Throttle** e **Dark Forces** per Saturn?
2) Quando uscirà **Fifa International Soccer '96** per Saturn? Sarà meglio di **Victory Goal**?
3) Vedremo mai **Sensible Soccer** su Saturn?
4) E un nuovo episodio di **Contra**?
Un mega saluto dal vostro,

Antonio Lavagna
Santa Margherita Ligure (Ge)

Beh, pare che Tom Kalinske e soci stiano studiando la possibilità di allearsi strategicamente con la 3DO

Company del vecchio Trip, per verificare la possibilità di integrare l'M2 al Saturn. L'M2, lo ricordiamo, è un upgrade a 64-bit per 3DO basato sul chip Power PC 602, che sarà lanciato entro la fine del 1995. Le performance dell'aggeggio sono miracolose: l'M2 renderà il 3DO da sei a sette volte più veloce della PlayStation e fino al 50% più veloce del Model 2 della Sega (già, l'arcade board!). L'attendibilità della notizia è garantita dal Wall Street Journal che ha confermato l'interesse della Sega per la 3DO Company in un articolo apparso qualche settimana fa, anche se i primi a parlarne sono stati i giornalisti giapponesi di una testata Saturn-only. Sembra che anche la Philips si stia interessando alla tecnologia dell'M2. Tra le possibili conseguenze di un eventuale accordo in questo senso segnaliamo il possibile lancio di una terza generazione di CD-i basati sulla tecnologia Power PC. E' evidente che se Sega, Matsushita e Philips scendessero in campo con una piattaforma comune o meglio compatibile, il tormentone di Trip - il famigerato standard unico del divertimento elettronico - potrebbe effettivamente concretizzarsi. Per ora, comunque, la Sega non ha la minima intenzione di commercializzare un booster a 64-bit per Saturn, avendo appena sviluppato un nuovo sistema operativo (vedi preview di Virtua Fighter 2).

Per quanto concerne le altre domande:

1) Nessuno dei due giochi che hai citato saranno convertiti per Saturn, tuttavia secondo alcune indiscrezioni pare che la casa di George Lucas sia al lavoro su un videogioco inedito dedicato alla trilogia di Star Wars per il 32-bit Sega...

2) Sarà disponibile a settembre, ma quanto abbiamo visto sino ad oggi, nella fattispecie un demo completo al 20% presentato a Los Angeles, non ci autorizza ad esprimere alcun giudizio definitivo sulla sua giocabilità...

3) Non che io sappia...

4) La Konami sta lavorando a Project Overkill, uno shooter con prospettiva a 3/4 che recupera integralmente lo spirito dei primi Contra. Un titolo da tenere dannatamente d'occhio...

Caro MBF,

seguo **Mega Console** dal numero 5 e devo dire che da allora ne avete fatti di miglioramenti: siete diventati semplicemente la migliore testata videoludica italiana! Eccovi una serie di domandille per voi relative a MD e 32X, i sistemi che posseggo:

1) Ci sono giochi di calcio per 32X?

2) Quando uscirà **Virtua Fighter** per 32X?

3) Uscirà **Streets of Rage IV** per 32X?

4) Cosa compreresti tra Saturn e 32X?

5) Uscirà mai **Micro Machines III** per MD?

6) Posseggo **Eternal Champions** su cartuccia, secondo te vale la pena di comprare anche la versione su CD?

7) Mi metti in ordine di bellezza i seguenti giochi per MD: **MKII, Fifa '95, Earthworm Jim** e **Sonic & Knuckles**.

Igor Terlisio
Genova

1) Attualmente no, ma presto la US Gold commercializzerà Fever Pitch.

2) Dovresti trovare una bella anteprima su questo numero di X-Tra...

3) Non che io sappia...

4) Saturn di brutto.

5) Non è stato annunciato nulla di simile per il momento, ma secondo alcuni voci sarà presto lanciato una sorta di Micro Machines Construction Kit. Ganzo, eh?

6) Fossi in te, venderei la cart e mi acchiapperei al volo Eternal Champions CD. E' uno dei pochi giochi per MCD che non ne fanno rimpiangere l'acquisto...

7) MKII, Fifa '95, Earthworm Jim e Sonic & Knuckles. Er...

Cari amici di **Mega Console**,

Possiedo un Megadrive + 32X e ho una serie di domande per voi relative ad una serie di possibili conversioni:

1) Se **Killer Instinct** sfrutta l'hardware a 32-bit della Midway, perché non si può farne una conversione per 32X?

2) Uscirà mai **Tekken** per 32X?

3) E un nuovo episodio di **Ken il Guerriero** per 32X o MD?

4) Uscirà un convertitore Saturn/32X? Quando?

5) Quando vedremo **Street Fighter 3** per MD?

6) Vedremo mai **Golden Axe: the Duel** per 32X?

Un mega salute da

Alessandro Catania
Barcellona (Me)

1) Killer Instinct è stato sviluppato dalla Rare in esclusiva per la Nintendo. Sarà disponibile ad agosto per SNES e Gameboy e prossimamente per Ultra 64 e Virtual Boy.

2) Ne dubito.

3) La Banpresto sta lavorando a Fist of the North Star per Saturn. Non sono previste versioni per 32X o MD, sorry.

4) Dunno.

5) Dunno.

6) Again, è stato annunciato solo per Saturn...

Caro MBF,

tralasciamo i soliti complimenti per la sballosa rivista che ogni mese ci aggiorna sulle novità per le console Sega come nessun'altra. Siamo tre ragazzi di 13 anni, possediamo un Megadrive e abbiamo le idee un po' confuse. Potresti risolvere i nostri dubbi, per favore?

1) Qual è il migliore RPG sul mercato per MD?

2) E' meglio **The Story of Thor** o **Shining Force II**?

3) Usciranno altri giochi virtuali per MD?

4) **Sonic & Knuckles** funziona anche da solo?

5) Cosa mi consigli tra **Earthworm Jim, Streets of Rage III** e **Asterix: Power of The Gods**?

6) Cosa mi consigliate tra 32X o Neptune?

7) Faranno mai un add-on per Neptune?

Ciao da

Hardy, Willy e Malphi
Milano

1) The Story of Thor, ma anche Phantasy Star IV e Soleil...

2) Thor, direi.

3) Er... Quali sarebbero i giochi "virtuali" già disponibili?

4) Er... Certo.

5) Il platform della Shiny.

6) Se già possiedi il Megadrive non ha senso comprare anche il Neptune...

7) Er... Avanti il prossimo...

Caro MBF,

mi chiamo Antonio Conroy, ho dodici anni e ti faxo da Salice Terme. Inutile dire che prego in ginocchio di trovare la mia lettera pubblicata nel prossimo numero di **Q&A**. Ho un Megadrive + Mega CD e ho intenzione di comprare un 32X. A questo proposito:

1) Il Neptune sarà compatibile con il 32X?

2) Uscirà **Virtua Fighter 2** per 32X?

3) Il Wondermega 3 sarà più potente del Mega CD + 32X?

4) Attualmente, qual è il miglior titolo per 32X?

5) Che differenza c'è tra **Virtua Racing** e **Virtua Racing Deluxe**?

6) Vale la pena di comprare **Chaotix**?

7) E' più potente il 32X o il 3DO?

8) Puoi ordinarmi dalla migliore alla peggiore le seguenti console? Saturn, PSX, 3DO, 32X, Jaguar, Neptune, Wondermega 3.

Tanti saluti da

Antonio Conroy
Salice Terme (PV)

1) Sì. Il Neptune non è che un Megadrive + 32X tutto-in-uno...

2) Gesù, non è ancora uscito il primo...

3) La JVC non ha ancora confermato il lancio del Wondermega 3.

4) Probabilmente Mortal Kombat II. O Doom. O VR Deluxe. Boh...

5) Il primo è per Megadrive, il secondo per 32X.

6) E' il miglior platform mai uscito per 32X.

7) 3DO.

8) Che tipo di classificazione richiedi? Estetica, ludica, tecnica, aereodinamica, plastica, adiposa... Il Wondermega 3 non è ancora in commercio e probabilmente non uscirà neanche... Il Neptune e il 32X sono sostanzialmente la stessa cosa... Comincio a credere che Maggiolini avesse ragione...

Caro Matteo,

mi chiamo Fabio e ho 15 anni. Vi seguo dal numero 12 (prima leggevo **CVG**) ed è la prima volta che scrivo ad una rivista. Innanzitutto vorrei farvi i complimenti per **Mega Console**, che trovo assolutamente fantastico. Posseggo un Megadrive e avrei alcune domande per te:

1) **Knights of the Round** e **King of Dragons** verranno mai convertiti per MD o 32X?

2) E **Mad Gear**?

3) Con l'uscita del Neptune, il 32X calerà di prezzo?

4) **Earthworm Jim** ha una grafica e un sonoro da urlo, ma l'ho trovato un po' noioso. Che ne pensi?

5) Usciranno altri titoli bellissimi per 32X? Attualmente sono un po' pochini...

6) **Batman Forever** è previsto anche per MD?

7) Cosa mi consigli tra **Samurai Shodown** e **Viewpoint**?

8) Vale la pena di comprare **The Punisher**?

Un super saluto da

Fabio

1) No, cocco, sono disponibili solo per SNES e comunque sono due titoli parecchio pacchiani...

2) Nope.

3) Possibile.

4) Beh, dai, suvvia, non è niente male...

5) Sperém...

6) Yep.

7) Samurai Shodown.

8) Nope.

WALL STREET

VENDO/SCAMBIO/COMPRO hardware e software per Megadrive, Mega-CD, SNES, Game Boy e Game Gear. Cerco i giochi **Sonic 3, Gunstar Heroes, Super Mario Kart, Vortex e Street Racer**.
- MASSIMILIANO; Tel. 089/274101

VENDO console **Sega Master System II** + joystick e quattro giochi (**Alex Kidd, Mortal Kombat, Mickey Mouse e Super Hang On**). Il tutto perfettamente funzionante e in buonissime condizioni, a sole £ 140.000. Non vendo i giochi singolarmente.
- Tel. 0438/560117 (ore pasti)

COMPRO Soul Blazer della Enix per Super Nintendo e **Shining In The Darkness** per Megadrive; pago ogni cassetta £ 70.000. Annuncio valido solo per Milano e dintorni.
- ARMANDO; Tel. 0342/847447 (dalle 12.00 alle 14.00)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce: **Streets Of Rage, Ghostbusters e Cyborg Justice** (£ 10.000 cad.), **Turtles Tournament Fighter** (£ 88.000), **FIFA International Soccer** (£ 78.000). In blocco a £ 180.000 con Sonic 1 in omaggio. Inoltre cerco adattatore JAP-EUR per Megadrive. Annuncio valido solo per la Lombardia.
- ALESSANDRO BIFFI, Via O. Visconti 2, 20038 Desio (MI); Tel. 0362/629772 (dalle 17.00 alle 20.30)

VENDO console **32X + Mega-CD + Megadrive** (giapponesi) + 16 giochi (di cui dieci per MD, cinque per MCD e uno per 32X), il tutto a £ 650.000. Oppure:
1) solo **32X + Virtua Racing Deluxe** a £ 350.000
2) solo **MCD** + 5 giochi + adattatore **Mega Key** a £ 300.000
3) solo **MD** + 10 giochi a £ 300.000
Vendo tutti i giochi anche separatamente a £ 50.000 l'uno (tranne **Virtua Racing Deluxe** per 32X, che vendo a £ 80.000). Ogni console ha i relativi cavi e alimentatori (più 2 joypad per MD). Massima serietà.
- DAVIDE; Tel. 02/2481790

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Mega Turrican** (£ 50.000), **Aladdin** (£ 35.000), **Cool Spot** (£ 35.000), **Ranger-X** (£ 35.000). Inoltre vendo insieme **Xenon 2, Prince Of Persia, Mortal Kombat, Last Battle** e **Ex Mutants** a £ 75.000 e, in regalo, il **Master System Converter**. Vendo il tutto anche separato.
- SIMONE; Tel. 081/5866026 (dalle 9.00 alle 23.30)

VENDO le seguenti console tutte in ottimo stato ed accessoriate: **Megadrive** europeo, **Mega-CD 2** europeo, **Mega 32X** europeo, **Game Gear, Game Boy** e **Super Nintendo**, tutte a prezzi da concordare. Inoltre vendo/scambio software per le suddette console. Si richiede massima serietà.
- MASSIMILIANO SABATO, Viale dei Romani 1, 84135 Salerno; Tel. 089/274101 oppure 0360/640408 (ore pasti)

SCAMBIO Game Gear con **Sonic 2**, più un **Hi-Fi Tec 2356 MC** nuovissimo, ancora in garanzia (causa doppio regalo), completo di due bande stereo, doppia cassetta, giradischi 33/45 giri, con uscita CD, più due casse da 25 watt (valore: £ 650.000), con un **Neo Geo-CD**, oppure con un **3DO**.
- PIETRO TOTARO, Via del Ponte 23, 71037 Monte S. Angelo (Foggia); Tel. 0884/562150

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **FIFA Soccer '95** (£ 75.000), **Pitfall: The Mayan Adventure** (£ 45.000). Prezzi non trattabili; niente scambi.
- FABIO FALCINELLI, Via Monte Ortigara 2, 35030 Tencarola (PD); Tel. 049/637296

SCAMBIO per Megadrive **FIFA Soccer '95** con **Super Street Fighter 2**.
- BERNARDO LIBERATORE, Via Gasbarro 9, 66033 Castiglione Messer Marino (CH); Tel. 0873/978422 (dalle 18.00 alle 19.00)

VENDO 32X + Megadrive modificato + **Virtua Racing Deluxe** + 3 joypad a 6 tasti + cavo SCART a £ 350.000.
- ALBERTO; Tel. 0541/24635 (ore pasti)

VENDO per Megadrive i seguenti giochi: **Mortal Kombat II** (£ 65.000), **Sunset Riders** (£ 40.000), **Streets Of Rage 1-2-3** (£ 150.000, o separatamente), **Tiny Toons** (£ 50.000), **Spiderman** (£ 35.000), **Super Monaco GP 2** (£ 30.000), **Winter Olympics** (£ 50.000) e molti altri. Inoltre vendo cartucce per Master System a £ 15.000 cadauno. I titoli: **Casino Games, Rambo III, Alex Kidd in Tech World, Tom & Jerry, Ninja Gaiden, Gauntlet**. Vendo infine anche Game Genie a £ 45.000 e **Mega-CD** + 8 giochi a £ 500.000.
- GIANNI; Tel. 0437/554691

VENDO Megadrive SCART modificato per accettare qualsiasi cartuccia (e possibilità di full screen) + cavo SCART + cavo PAL + 2 joystick Sega di serie + 2 joystick Sega a 6 tasti + **Super Street Fighter II, Mazin Saga, Mercs, Thunderforce II, Gynug, Sonic The Hedgehog, Talespin, Ghouls 'n' Ghosts, Streets Of Rage II, Hang On** e molte altre, a £ 250.000 (prezzo valido solo se lo venite a prendere). Annuncio sempre valido.
- PAOLO; Tel. 2155313 (dalle 18.00 in poi)

VENDO Sega Mega CD-1, completo di presa SCART e tutto quello che serve per collegarlo, più due giochi CD inclusi (**Sol Feace** e **Cobra Command**), il tutto in ottime condizioni, a £ 200.000. Inoltre vendo giochi per Megadrive tra cui **Sonic 2, NBA Jam, Fatal Fury, Super Street Fighter 2, Chakan, Super Monaco GP** e **Golden Axe 2**.
- GENNARO LERRE, Via Guglielmo Appulo 10, 80136 Napoli; Tel. 081/5443709

CERCO console Megadrive, solo originale giapponese, con o senza Mega-CD e/o espansione 32X, la cartuccia **Sailor Moon R** e magari qualche vecchio gioco di cui volete disfarvi da tempo. Compro al miglior offerente.
- DIEGO COSTA, Via Arrone 13, 01014 Montalto di Castro (VT)

VENDO console **Genesis 32X** completa di cavi e del gioco **Virtua Racing Deluxe**, a £ 350.000. Nel prezzo è incluso l'adattatore Mega Key. Il tutto è in buono stato e acquistato da poco. Annuncio valido in tutta Italia; massima serietà.
- ALESSIO; Tel. 06/9058143

VENDO o **SCAMBIO** con cartuccia per Super Nintendo, 5 giochi per Megadrive: **Dick Tracy, Aliens Storm, Joe Montana II, Jewel Master, Super Real Basketball**. Preferibilmente in provincia di Bergamo.
- GIAN PIETRO BRUSETTI, Clusone (BG); Tel. 0346/23260

VENDO espansione **32X** più **Mega-CD, Megadrive**, 2 joypad a 3 tasti, 2 joypad a 6 tasti, cavo SCART, adattatore per cartucce giapponesi, adattatore per CD giapponesi, **Action Replay** e i giochi **Doom** (32X), **Virtua Racing Deluxe** (32X), **Corpse Killer** (32X CD), **Ground Zero Texas** (MCD), **Lethal Enforcers II** (MCD), **Dragon's Lair** (MCD), **Final Fight** (MCD), **Cobra Command** (MCD), **Sol Feace** (MCD), **Classic Collection** con 5 giochi (**Shinobi, Streets Of Rage** etc.), **Mortal Kombat II, NBA Jam Tournament Edition, Earthworm Jim, FIFA Soccer '95, Lethal Enforcers 1 con Game Gun, Eternal Champion, Sonic 2, Ghouls 'n' Ghosts**. Il tutto completo di imballaggi e manuali, tenuto molto bene, solo in blocco a £ 850.000 trattabili. Annuncio valido solo per la Lombardia.
- Tel. 030/392028 (dalle 20.00 alle 21.00)

VENDERE O NON VENDERE? QUESTO E' IL PROBLEMA...

ATTENZIONE!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?

VIEWPOINTS

OVVERO L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

GIOCO	CHAR	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
BUG (SS)	7	8	6	7	8	7	7,8
EARTHWORM JIM (GG)	9	8	9	8	8	8	8,4
FATAL FURY SPECIAL (MCD)	8	9	8	8	8	8	8,2
GRAND CHASER (SS)	9	9	8	8	9	9	8,6
INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES	7	6	7	7	7	7	6,8
JUDGE DREDD	8	9	8	8	9	9	8,5
MOTHERBASE (32X)	9	9	9	9	8	9	8,8
MYST (MCD)	7	6	7	7	6	6	6,5
NBA ACTION '95	5	5	6	5	5	4	5
NBA JAM TOURNAMENT EDITION (32X)	9	8	9	8	9	9	8,6
PETE SAMPRAS '96	4	5	4	4	5	5	4,5
PHANTASY STAR IV	8	8	7	8	9	8	8
POWERDRIVE (GG)	7	7	6	6	6	6	6,4
SAMURAI SHODOWN (MCD)	8	8	9	9	8	8	8,4
SHINOBI-X (SS)	8	8	7	8	9	8	8
STELLAR ASSAULT (32X)	8	6	6	7	7	7	6,8
SYNDICATE (MCD)	8	7	8	9	9	9	8,4
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	7	7	8	8	7	8	7,5
TINHEAD	8	7	8	7	9	8	7,8
WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STARS	5	5	4	4	5	5	4,6
ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL	7	8	7	8	8	8	7,6

MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! 9 - Totale!! 8 - Radicale! 7 - Cenobitico 6 - Regolare
5 - Aspidico 4 - Pesante... 3 - Pericoloso... 2 - Letale! 1 - Marcio!!!

MEGA

Benvenuti al consueto appuntamento con la rubrica dove tutto può accadere. Anche quello che non volevate accadesse. Sì, perché è abbastanza probabile che fra i trucchi pubblicati, ve ne sia qualcuno che non produca gli effetti previsti o... non produca alcun tipo di effetto. Nel caso ciò risultasse vero anche questa volta, consigliamo di ritentare l'effettuazione del trucco una, tre, cento volte, finché il maledetto non cede e vi dà quello che cercavate. Vedete, se un trucco non funziona, la colpa, nella maggiorparte dei casi, è di chi ne sta facendo uso. So che è dura da mandar giù, ma spesso si tratta proprio di saper agire correttamente sui comandi, pigiando i tasti e il pad direzionale con forza e velocità adeguate. Determinare esattamente con quanta forza e a quale velocità occorre usare i comandi, certo non è facile... ma non è impossibile! Armatevi dunque di una robusta dose di pazienza e fate quanto testé suggerito. Io, nel frattempo, per sicurezza, cambio città. Ma prima di procedere al trasloco, vi propino come sempre l'indirizzo al quale potete inviare i vostri trucchi (ed eventualmente i vostri insulti)...

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

RED ZONE
MEGADRIVE USA
Sotto sotto c'è... Asteroids!

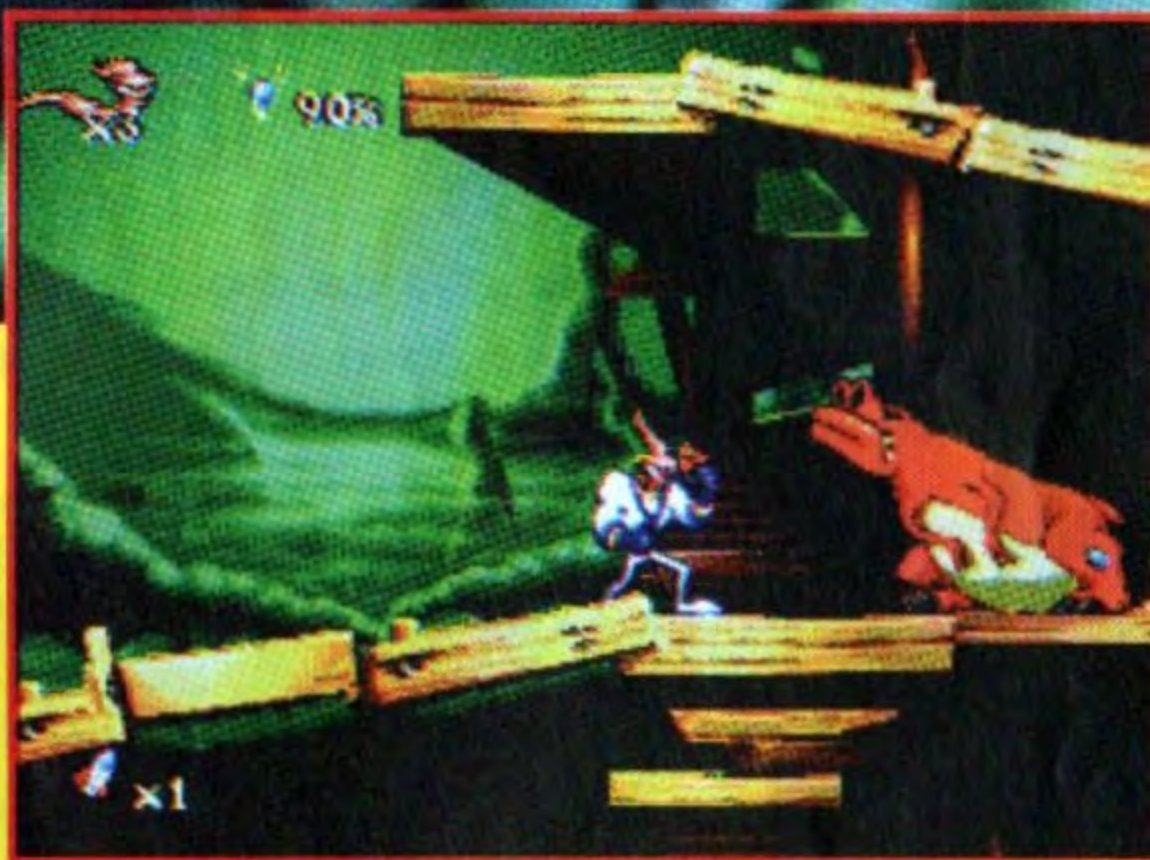
Asteroids è un gioco che proprio non vuole saperne di finire nel dimenticatoio; prima o poi, rispunta sempre fuori da qualche parte. Come ad esempio in **Red Zone**. Per accedere a questo mito videoludico, basta andare alla schermata col titolo del gioco (**Red Zone**, s'intende), evidenziare la scritta PASSWORD, entrare nella schermata relativa mediante la pressione dello START, premere in sequenza C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C e premere START. Ed eccovi improvvisamente in mezzo a un campo di insidiosi macigni spaziali! Una volta entrati nel gioco, usate il tasto C per sparare, il tasto B per attivare il reattore di spinta e il tasto A per entrare nell'iperspazio.

RED ZONE
MEGADRIVE
L'Ottava Missione? Mi fa un baffo!

Ancora un trucco per lo sparatutto degli Zyrinx. O meglio, un altro codice. Un codice che serve ad affrontare l'ottava missione — una delle più difficili — avvalendosi di una totale immunità contro i nemici. La sequenza di lettere in questione è A, B, B, C, A, A, C, A, C, B, C e va inserita nella schermata delle password.

TRIX

MORTAL KOMBAT II
MEGA 32X
Test Mode

Il trucco che permette ai possessori della versione Megadrive di richiamare un fottio di opzioni nascoste, fra cui il Test Mode, è valido anche per la versione a 32-bit: per ottenerle, occorre evidenziare la scritta 'Done' e spostare il joypad a sinistra, in basso, a destra, a destra, in basso e a sinistra, quindi spostare lo stesso joypad tre volte a sinistra e tre volte a destra.

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION
MEGA-CD
Tutti i Codici dei Livelli

Eccovi tutte le password per la versione "deluxe" di questo platform fantademenziale...

ASTEROIDS 1:
ARANCIA ATOMO PISTOLA MUCCA MUCCA

HECK:
ATOMO RUBINETTO PISTOLA MUCCA ARANCIA

BIG BRUTY:
ATOMO ARANCIA ATOMO MUCCA RUBINETTO

ASTEROIDS 2:
RUBINETTO TV ATOMO MUCCA IDRANTE

DOWN THE TUBES:
IDRANTE ATOMO PISTOLA IDRANTE JIM

ASTEROIDS 3:
ATOMO ATOMO MUCCA ATOMO MUCCA

BUNGEE:
ARANCIA IDRANTE RUBINETTO PISTOLA MUCCA

ASTEROIDS 4:
MUCCA JIM TV TV ARANCIA

LAB:
MUCCA MUCCA RUBINETTO MUCCA RUBINETTO

ASTEROIDS 5:
IDRANTE IDRANTE ARANCIA ATOMO ARANCIA

PETER PUPPY:
RUBINETTO IDRANTE ATOMO ARANCIA ATOMO

ASTEROIDS 6:
MUCCA JIM MUCCA IDRANTE RUBINETTO

INTESTINES:
PISTOLA ARANCIA IDRANTE MUCCA TV

ASTEROIDS 7:
PISTOLA ARANCIA RUBINETTO PISTOLA TV

BUTTVILLE:
ARANCIA MUCCA ATOMO ATOMO MUCCA

FIFA '95
TUTTI I FORMATI
Stupid Team

Sui numeri precedenti di **Mega Console**, su queste pagine, vi abbiamo proposto i codici per ottenere cose come i tiri a banana, i muri invisibili, una squadra quasi imbattibile eccetera eccetera. Ebbene, adesso vi proponiamo quello per ottenere una squadra composta interamente da imbecilli! Per avere questo Stupid Team, basta andare alla schermata delle opzioni, inserire A, B, C, A, B e C, cominciare a giocare, mettere in pausa e premere il tasto A.

TRUE LIES
MEGADRIVE USA
Codici

Non è esattamente un gioco che si merita di stare nelle case di tutti coloro che possiedono un Megadrive, ma ci sarà pure qualcuno che si è lasciato trasportare dal film di Schwarzy al punto da volere assolutamente anche il videogioco! A questi poveretti dedichiamo di cuore questo elenco di codici da inserire nell'apposita schermata.

Vite Infinite:	B, G, L, V, S, END
Pieno di Armi:	B, G, W, P, N, S, END
Continues Infiniti:	B, G, G, R, L, Y, END
Accesso al 2° Livello:	B, R, H, F, J, R, P, END
Accesso al 3° Livello:	T, S, N, J, M, L, C, END
Accesso al 4° Livello:	C, Q, L, G, F, N, Z, END
Accesso al 5° Livello:	D, B, Z, J, J, M, Y, END
Accesso al 6° Livello:	J, B, Z, N, K, G, N, END
Accesso al 7° Livello:	F, K, P, K, L, H, K, END
Accesso all'8° Livello:	N, M, T, J, S, K, C, END
Accesso al 9° Livello:	K, Y, N, C, R, Y, M, END

MR. NUTZ 2
MEGADRIVE
Codici dei primi 4 livelli

Molto carino ma anche molto difficile questo sequel delle avventure piattaformiche del signor Nutz; più che giustificata, dunque, la pubblicazione dei seguenti codici...

Livello 1:	IMNAAR44
Livello 2:	RIRAAGQ
Livello 3:	ZQVIAHE
Livello 4:	YQVIAHC

SECOND SAMURAI
MEGADRIVE
Codici dei Livelli

Eccovi l'elenco completo dei codici per i livelli di un gioco che, nonostante quanto implica il suo titolo, non è secondo a nessuno nel suo genere...

Livello 2:	KWCETGK
Livello 3:	DFFDNMIC
Livello 4:	2SFABLAC
Livello 5:	GACKM4WB
Livello 6:	HFXDRTJK
Livello 7:	FA2FABLA
Livello 8:	5LYDRTJK
Livello 9:	WFTNQ63J
Livello 10:	OM6YP5X4
Livello 11:	HS5HOU6D
Livello 12:	P1EKM4WB
Livello 13:	KLRA3F1H
Livello 14:	LLD6A3F1
Livello 15:	MRWVZYRZ

PROBOTECTOR
MEGADRIVE
70 Vite e Selezione del Livello

Se per caso coltivate il desiderio di completare il gioco, 70 vite dovrebbero bastare a esaudirlo. Basta andare alla schermata col titolo del gioco e, mediante il joypad per il secondo giocatore, premere in sequenza C, B, A, DESTRA, SINISTRA, C, B, A, DESTRA, SINISTRA, C, B, A, DESTRA e SINISTRA.

Se invece volete avere "soltanto" la possibilità di scegliere il livello che vi pare, andate sempre alla schermata col titolo del gioco e premete A, B, C, DESTRA, SINISTRA, A, B, C, DESTRA, SINISTRA, A, B, C, DESTRA e SINISTRA.

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP
MEGA 32X
Codici dei Livelli

Il motocross può non piacere a molti, ma nessuno può negare che **Motocross Championship** sia un bel gioco di guida. Doveroso, perciò, schiaffare su questo spazio un triplice elenco di codici (uno per ciascun livello di difficoltà) da usare per superare i tracciati più difficoltosi...

• 125CC AMATEUR

1. JCAAAAAAAA]A
2. aVwwhEKAgoA
3. htgRjGNA]JB
4. 4GRiEJVAwpB
5. CSpi[LZAMKC
6. AjJTGOdA0qC
7. fSSznQmAULD
8. uPykJTtA8rD
9. 8[kFLXyAkME
10. w16FsZzA]tE
11. WazmNc9AoNF
12. Eqt3ueDBMuF

• 250 CC EXPERT

1. EDAAAAAAAA]G
2. VWwwhEKAgoG
3. WuVBDHOA]JH
4. X#4xEKYAopH
5. hdBjGNdAQK]
6. g1x2NPgA0g]
7. QLa0]SmAcLJ
8. Yd60pUsAAsJ
9. KuiFrWuAoMK
10. #GLmsZ1AQtK
11. ?WrmNc5A0NL
12. JurnPgABUuL

• 500CC SUPERBIKE PRO

1. AGDAAAAAAAA]M
2. sWwwBEJAooM
3. 8mQxCGPAQJN
4. f7wBEkYA4pN
5. KLpifPeAKYO
6. ZnRzGS[A4qO
7. n3BkoVtAgLP
8. AEiUPZ1AEsP
9. CayOKe9AKMQ
10. jdg1LgGEBtQ
11. HDLmMjQBkNR
12. fOj2OoWBEuR

FIFA '95
MEGADRIVE
Calcio d'Angolo Gratuito

Avvicinatevi il più possibile alla linea di fondo campo avversaria e fermatevi: il giocatore del computer non esiterà ad entrare in scivolata, regalandovi così un calcio d'angolo.

Marcomatteo Cavalli - Paderno Dugnano (MI)

EARTHWORM JIM
MEGADRIVE
La Tazza del Cesso

Nel primo livello, quando vi trovate sulla prima carrucola, aggrappatevi alla corda dell'alce usando il tasto B e sarete catapultati su una catena; seguendo la strada che avete innanzi, potrete entrare nella tazza del cesso, dove troverete alcuni cheat mode.

Marcomatteo Cavalli - Paderno Dugnano (MI)

FIFA SOCCER
GAME GEAR
Codici

Anche la versione "junior" di **FIFA** nasconde qualche bella sorpresina; per sapere di che si tratta e usufruirne date un'occhiata alle righe che seguono e inserite i relativi codici...

- Tiro a banana: CR*ZY
- Muri invisibili: 1NV1S
- Super Squadra: B*RY•FC
- Niente ammonizioni: MYOP1C

Federico Carcia - Isorelle (GE)

THE LION KING
MASTER SYSTEM
Selezione del Livello di Partenza

Accendete la console e ruotate il joypad in senso orario finché non udite un suono; a questo punto, cominciate a giocare e vedrete apparire una schermata per la selezione del livello.

Federico Carcia - Isorelle (GE)

STREETS OF RAGE 2
MEGADRIVE
Selezione del Livello

Per selezionare qualsiasi livello, basta mettere il cursore a freccia del menù principale su OPTION, prendere il joypad per il secondo giocatore, tenere premuti i tasti A e B e, sempre sul joypad per il secondo giocatore, schiacciare START: a questo punto, nel menù delle opzioni, sotto la scritta VOICE, apparirà l'opzione per selezionare il livello desiderato.

Massimiliano Paoletti - San Giovanni Valdarno (AR)

CHUCK ROCK
GAME GEAR
Codici dei Livelli

Eccovi un simpatico trittico di codici per il mitico platform a tema preistorico...

Livello 2:	7GO9M
Livello 3:	NN6E3
Livello 4:	84AKC

Massimo Ambrosini - Monza (MI)

FATAL FURY
MEGADRIVE
Trucchi Vari

• Per avere tempo infinito, andate alla schermata delle opzioni (OPTIONS, naturalmente), spostate il cursore su TIME, portate il tempo a 105 e premete contemporaneamente SINISTRA e A.

• Per poter scegliere l'ultimo lottatore nel MODE-VS, selezionate "1P VS 2P" o "1P VS COM" e premete contemporaneamente SINISTRA e START.

• Per saltare dall'altra parte dello schermo durante la lotta, tenete il joypad premuto verso il basso per 2 secondi, poi, molto velocemente, premete contemporaneamente C e SU.

Aldo Bianco - Diamante (CS)

SHINOBI 2: THE SILENT FURY
GAME GEAR
Codici dei Ninja

Per avere quanto scritto sopra, è sufficiente inserire le seguenti password:

NINJA ROSA	CO444
NINJA BLU	50858
NINJA GIALLO	10373
NINJA VERDE	BO2F2
CRISTALLO ROSA	FD9D8
CRISTALLO BLU	D4939
CRISTALLO GIALLO	F5958
CRISTALLO VERDE	BF26A

Se invece volete avere in un colpo solo tutti i ninja e tutti i cristalli, vi basterà inserire la password 9FADB: oltre ad avere quanto previsto, le barre di energia saranno alla lunghezza massima.

Matteo Giran & Alberto Damasco - Assemini (CA)

FIFA '95
MEGADRIVE
Tornei Extra ed Altro

L'autore di questo trucco non garantisce che il medesimo funzioni, in quanto gli è riuscito per caso. Voi, comunque, provate ad effettuarlo, non si sa mai...

1) selezionate LEAGUES
2) selezionate ITALIAN
3) selezionate MILAN A. C.
4) vincete il campionato (l'autore del trucco ha vinto, per la cronaca, con 70 punti)
5) dopo il punto G, dovreste disputare un torneo chiamato CHAMPIONS CUP
6) vincete la CHAMPIONS CUP
7) uscite
8) selezionate TOURNAMENTS
9) dovrebbero esserci due tornei in più, e cioè WINNERS CUP e NATIONS CUP
10) vincendo l'uno o l'altro, esce il codice BABBBBBBBB

Willy Zago - Papozze (RO)

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
MEGADRIVE USA
Guida alle Mosse Speciali

• RED RANGERS
Spada = GIU', SU, A+B
Capriola luminosa = Mezzaluna da avanti verso indietro e B
Pistola = GIU', AVANTI, A
• BLACK RANGER
Spallata = GIU', INDIETRO, A
Ascia Rotante = INDIETRO, B
Pistola = GIU', AVANTI, A
• PINK RANGER
Arco = INDIETRO (attendere un secondo), AVANTI, A
Pistola = GIU', AVANTI, A
• BLUE RANGER
Tridente = INDIETRO (attendere un secondo), AVANTI, A
Pistola = GIU', AVANTI, A
• YELLOW RANGER
Trapano = INDIETRO, AVANTI, A
Luna Cadente = SU, GIU', A
Pistola = GIU', AVANTI, A
• GREEN RANGER
Scossa = Premere ripetutamente A
Capriola = INDIETRO (attendere un secondo), AVANTI, A o B
Pistola = GIU', AVANTI, A
• MEGAZORD
Palla di Fuoco = GIU', AVANTI, A
Uragano = AVANTI, A+B
Mammuth = AVANTI, INDIETRO, A
• DRAGONZORD
Corno di Energia = INDIETRO (attendere un secondo), AVANTI, A
Scudo di Energia = AVANTI, A
• MINOTAURO
Bomba di Energia = GIU', AVANTI, A
Spallata = INDIETRO (attendere un secondo), AVANTI, A
Fiamma = Mezzaluna da avanti verso indietro, INDIETRO, A+B
Scudo = AVANTI, GIU', A+B
• MADAME WOE
Frusta = INDIETRO (attendere un secondo), AVANTI, A
Palla di Ghiaccio = Mezzaluna da avanti verso indietro, A+B
Soffio Glaciale = Mezzaluna da indietro verso avanti, A+B
Onda = AVANTI, INDIETRO, A+B
• GOLDAR
Tifone = GIU', AVANTI, A
Spada Roteante = AVANTI, B
Proiettile di Fuoco = Mezzaluna da avanti verso indietro, A+B
Colpo Volante = Mezzaluna da indietro verso avanti, A+B
• CYCLOPSIS
Mano Volante = Mezzaluna da indietro verso avanti, A
Missili = Mezzaluna da avanti verso indietro, B
Barriera = AVANTI, A+B

Fabrizio & Giuseppe Di Matteo - Portici (NA)

MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
VISUALIZZAZIONE ISTANTANEA DEI PERSONAGGI SEGRETI

Per vedere seduta stante tutti i personaggi segreti, basta premere START sul secondo joypad mentre state lottando con Sonya, Cage o il Rayden segreto. Tutto qui.

Alessio Di Lella - Pescara Colli

SPIDERMAN
MEGADRIVE
Scorciatoia

Nel gioco al livello di difficoltà NIGHTMARE, nella seconda parte del primo livello, subito dopo il cane che corre, morde, salta e non si può uccidere, salite sulla seconda cassa; camminate stando accucciati e andrete dritti dritti dal vice-boss (il trattore) e Venom accluso!

Alessio Di Lella - Pescara Colli

SNAT

LA GUIDA DEFINITIVA

Col favore della notte (quella del 14 giugno, se proprio ci tenete a saperlo) ci siamo intrufolati nel quartier generale della Konami, dove abbiamo trafugato i files contenenti tutti gli avvenimenti segreti, tutti i numeri telefonici e tutte le locazioni di Snatcher. E siccome non siamo così abbottonati quanto i papaveri della grande "K", vogliamo porgere queste preziose informazioni all'attenzione di chiunque abbia problemi con questo torbido e seducente RPG. Evviva la trasparenza!

MIKA - MOLESTIA SESSUALE

La prima volta che vi trovate nel QG, dopo aver appreso di Junkers dal Capo, andate da qualche altra parte con Mika e fate LOOK; MIKA'S FACE sei volte; poi recatevi di nuovo nell'ufficio del Capo.

L'AVVISO SULL'ABUSO DI CIBO E BEVANDE

Da Outer Heaven, fate ORDER; BUFFALO CUISINE tre volte, e ORDER; DRINK altrettante volte. Poi, un po' più avanti, andate all'ufficio del Capo. Nella versione originale del gioco, ossia quella per il PC-Engine, la carne era di balena, non di bufalo!

RIMORCHIARE LE RAGAZZE

Questo potete farlo solo durante il primo Act in un totale di quattro percorsi attraversabili. In Alton Plaza, attivate qualsiasi comando o combinazione 50 volte e potrete selezionare questa accattivante linea di azione. Comunque, se avete consultato l'indovino, fate INVESTIGATE; NEARBY PEOPLE prima.

"CORNA" IN VISTA?

In Alton Plaza fate LOOK; AREA cinque volte. Per far sì che funzioni, però, dovete aver chiamato Jamie almeno una volta, ed essere in grado di andare all'Outer Heaven.

L'APPARIZIONE DELL'INDOVINO

Attivate i seguenti comandi almeno sei volte: INVESTIGATE; NEARBY PEOPLE — FORTUNE TELLER INVESTIGATE; FORTUNE TELLER. In questo modo, vi verrà predetta la sorte.

LA SECONDA APPARIZIONE DELL'INDOVINO

Mentre cercate Katrina in Alton Plaza, attivate i comandi sottoindicati otto volte. Prima di farlo, però, dovete avere già incontrato l'indovino nel primo Act.
SEARCH KATRINA
Seguito da GET FORTUNE TOLD

NUMERO DELLA HOT-LINE "ROSA"

Sempre presso l'Alton Plaza, ripetete il comando LOOK; NEARBY PEOPLE finché il numero non sbuca fuori.

IL FANTASISTA DA STRADA

Ripetete LOOK; NEARBY PEOPLE finché questo personaggio non appare in Alton Plaza.

Gillian
What's this !?

CHER

IL FAZZOLETTO
Se non conoscete il numero della hot-line "rosa", attivate il seguente comando quattro volte: INVESTIGATE; DOWNTOWN; INVESTIGATE...

IL NEGOZIO DI RAMEN
Se non avete un appuntamento con Napoleon, andate un'ultima volta in Alton Plaza e fate LOOK; AREA.

LA PIZZA NEO KOBE
Siete nel locale di Plato e avete fame? Perché allora non vi gustate una fetta di pizza Neo Kobe! Fate INVESTIGATE; AREA due volte, seguito da INVESTIGATE; FOOD STAND due volte, e infine SMELL.

LA FAMIGLIA FREEMAN
Davanti alla casa di Ivan chiedete informazioni (ASK) a proposito dello sfondo. Poi fatevi una chiacchierata selezionando USE METAL GEAR; VIDEOPHONE; CALL; 302501. Da questo punto, andate in un posto che non sia l'appartamento di Ivan e tornate indietro. Una volta tornati, chiedete di nuovo delucidazioni (ASK) sullo sfondo.

IL MESSAGGIO SUL VIDEOREGISTRATORE
Tornate a Plato's Cavern e fate LOOK; INSIDE STORE cinque volte. A quanto pare, nella versione PC-Engine, Metal Gear inseriva una videocassetta a luci rosse nel suo apparecchio e quindi andava in tilt! Nella versione per l'Occidente, questa scena è stata del tutto rimossa.

LE PREVISIONI DEL TEMPO
Mentre cercate Katrina, seguite gli stessi passi di prima, quando cercavate l'indovino per la seconda volta. Prima dell'incontro con il l'indovino, Metal Gear vi darà le informazioni.

MESSAGGIO SULLA "STORIA" DI JAMIE
Alla fine del terzo Act, fate LOOK; JAMIE, ma solo se avete già compiuto le seguenti azioni:
1. Visto Jamie con il Capo.
2. In seguito a ciò, chiamato Jamie e selezionato TALK; JAMIE IN ALTON PLAZA.
3. Nel secondo Act, rivolto al Capo il comando ASK; JAMIE IN ALTON PLAZA.

RUBRICA TELEFONICA

LOCAZIONE	NUMERO DI TELEFONO
KONAMI R&D	07880000573
PREVISIONI DEL TEMPO	177
POMPIERI	119
SNATCHER 911	256128
NAPOLEON	395644
JAMIE SEED	393444
ISABELLA VELVET	396004
QUARTIER GENERALE DELLA KONAMI	345678
FIGLIO DI FREEMAN	302501
NUMERO SUL FAZZOLETTO	390910
MR KUSHIBUCHI	333333
APPARTAMENTO DI JEREMY BLAUNSTEIN	416766
MR INAMURA	443723
MR TOGO	446454
HOT-LINE ROSA	556666
PLATO'S CAVERN	691170
MR SASAKI	796641
MR NAKAMURA	846736
POLIZIA	911
POSTO DI LAVORO DI JAMIE	391009

LA GUIDA BULLFROG A

THEME PARK

Sulla scia dei favori che la redazione ha accordato alla versione Megadrive di Theme Park, eccovi una guida alla gestione efficace del vostro parco a tema. Legghino, siori, legghino...!!!

SUGGERIMENTI FONDAMENTALI

I minuscoli visitatori del parco a tema sono molto volubili: farli felici non è facile, ma basta un niente per renderli tristi e insoddisfatti in men che non si dica. E' pertanto cosa saggia prestare continuamente ascolto a ciò che essi vi dicono. Tenete d'occhio i loro pensieri scritti e reagite di conseguenza. Esempio: se nella medesima area ci sono parecchie persone affamate, dovreste prendere in considerazione l'idea di erigere una rivendita di panini (o qualcosa del genere) nelle immediate vicinanze. Allo stesso modo, se numerose persone hanno qualcosa da ridire sul costo dei premi messi in palio in una bancarella, dovreste abbassare il prezzo o sostituire il premio con qualcosa di più allettante.

Non cercate di costruire il più mastodontico dei parchi durante le prime fasi della vostra partita. Cominciate a edificare da una base piccola ma ben tenuta. Così facendo, non vi troverete improvvisamente a brache calate mentre tutte le strutture del parco vanno simultaneamente in tilt; accadrà gradualmente. Non abbiate paura a rimuovere delle attrazioni che sono state collocate in maniera scorretta; è molto meglio perdere soldi a causa di una singola attrazione che distogliere i vostri preziosi meccanici dal riparare la vostra attrazione principale e quindi correre il rischio di vedersela saltare in aria con della gente sopra.

LE ATTRAZIONI

Il parco che presenta il maggior numero di attrazioni è quello più remunerativo. Più attrazioni equivalgono a più avventori, permettendovi così di spendere più denaro nella ricerca. Gli omettini tendono a preferire una grande varietà di attrazioni piuttosto che tante attrazioni simili fra loro. Questo non significa che dovreste avere soltanto un esemplare di ciascuna attrazione per parco, ma solo che dovreste preferire le nuove attrazioni a quelle esistenti ogniqualvolta sia possibile. Man mano che le attrazioni invecchiano, il periodo di tempo che passa fra una riparazione e l'altra diminuisce, e contemporaneamente aumenta la quantità di lavoro per i vostri meccanici. Quando ciò inizia a verificarsi, dovreste prendere in considerazione l'idea di sopprimere l'attrazione e sostituirla con una più perfezionata. Tale azione riduce lo stress fisico dei meccanici, aumenta la longevità dell'attrazione e fa felici tutti quanti.

NEGOZI E BANCARELLE

Una delle migliori fonti di reddito è un negozio o una bancarella in buona posizione. Queste strutture procurano guadagni immediati e servono anche a mantenere felici i piccoli visitatori. Ci sono, tuttavia, due potenziali inconvenienti:

I RIFIUTI

La spazzatura è il problema più grosso, dato che a nessuno piace un parco sporco. Quando si accumulano troppi rifiuti, la gente inizia ad allontanarsi dal parco, sicché alla fine dell'anno la quantità di riconoscimenti accordativi risulterà certamente inferiore alle aspettative. Ogni volta che aprite una nuova rivendita di vettovaglie, dovreste vedere di procurarvi un numero sufficiente di tuttofare per combattere il problema dei rifiuti.

LE FREGATURE

Le bancarelle possono risultare un'ottima fonte di guadagni, ma possono anche irritare quegli omettini che pensano di essere stati raggirati. Se cominciano veramente a pensarla così, cercate di far combaciare il premio con il costo di ogni gioco. Non provate a pelare gli avventori o questi mangeranno presto la foglia e smetteranno di venire. L'abbinamento di un gioco a basso costo a un premio modesto e una probabilità di vittoria né troppo bassa né troppo alta, è una fonte di guadagni più stabile di una bancarella con giochi dal costo proibitivo, premi notevoli e scarse probabilità di vittoria per l'avventore.

Un pregio delle bancarelle è che esse non producono spazzatura come i negozi e anzi divertono la gente quasi quanto le attrazioni. Essendo più piccole di queste ultime, possono essere facilmente inserite nei piccoli spazi della vostra proprietà. La gente

tende a non visitare più volte la stessa bancarella, perciò, come nel caso delle attrazioni, è la varietà la chiave del successo.

ELEMENTI DECORATIVI

Elementi decorativi come alberi, recinzioni e laghetti non dovrebbero mai essere sottovalutati. Un parco privo di queste cose è un parco scialbo e non meritevole di vincere premi. Gli elementi decorativi, inoltre, fanno colpo sulle persone che visitano il parco per la prima volta e contemporaneamente fanno un figurone anche sullo schermo. Un giro sull'ottovolante, per esempio, è molto più emozionante per gli avventori se il convoglio passa a tutta velocità attraverso una fitta boscaglia.

IL PERSONALE

La quantità e il tipo di personale che impiegate, può determinare il successo o la rovina del vostro parco. Non appena cominciate a installare dei negozi che producono rifiuti, dovreste cominciare a impiegare un tuttofare. Allo stesso modo, non appena la vostra prima attrazione si guasta, dovreste assumere un meccanico. Gli animatori fanno molto comodo, specie nei periodi in cui la maggior parte delle vostre attrazioni è in via di riparazione e nei periodi in cui piove. Ma andiamo a vedere più da vicino con chi abbiamo a che fare:

I TUTTOFARE

I nuovi tuttofare dovrebbero essere sorvegliati per vedere se sono rimasti confusi dal modo in cui avete disposto il percorso, dato che potrebbero finire col mancare vaste zone del parco.

I MECCANICI

I meccanici dovrebbero essere assunti non appena la vostra prima attrazione comincia a fumare. Essi trascorrono la metà della loro vita a mangiare panini, per cui è meglio tenerli d'occhio. Più spesso anziché no, il meccanico raggiunge la più vicina attrazione danneggiata prima che questa va a farsi benedire del tutto, ma se più di un attrazione è nei guai, dovreste spedire subito il meccanico a ripararne una e contemporaneamente chiudere l'altra finché l'uomo non ha finito con la prima. Un altro stratagemma, più rischioso, consiste nel bloccare il moto di un'attrazione fino a quando il meccanico non ha finito di aggiustare l'altra. Il lato positivo di questa strategia è che occorrono meno meccanici e si ha sempre almeno un'attrazione in funzione. Tuttavia, se questa strategia fa cilecca, è il disastro. In linea di massima, un singolo meccanico può mantenere in buono stato tre o quattro attrazioni tutto da sé, ma ciò può cambiare a seconda dell'età dell'attrazione e di quanto sia stata usata.

GLI ANIMATORI

Gli animatori dovrebbero essere piazzati accanto alle code che debbono pazientare molto prima di accedere all'attrazione di loro interesse. Inoltre, dovreste collocare almeno un animatore vicino all'ingresso del parco.

LE GUARDIE

Le guardie vanno assunte solo se il parco comincia ad essere frequentato da teppisti e altre persone poco raccomandabili. Individuerete i teppisti quando inizierete a vedere animatori malconci e a registrare un aumento della velocità con la quale le attrazioni si guastano. Le guardie accompagnano i teppisti fuori dal parco solo se li vedono commettere qualcosa di illecito, come prendere a calci un animatore o danneggiare un'attrazione, quindi è necessario far camminare le guardie un po' ovunque di quando in quando.

PROGETTAZIONE DEL PARCO

Durante la progettazione del parco, cercate di immaginare quello che gli omettini potrebbero, prima o poi, volere ed effettuate gli accorgimenti necessari. Esempio: sistemate una rivendita di palloncini vicino all'ingresso in modo che la gente sborsi i suoi quattrini mentre è ancora di buon umore. L'acquisto del palloncino li renderà contenti per tutta la durata del loro soggiorno, o finché non accadrà qualcosa di spiacevole.

ZIG ZAG

I piccoli visitatori del parco traggono piacere da un giro sulle giostre o dalla vincita di un premio presso una bancarella, quindi cercate di ridurre la quantità di tempo che trascorrono passando da un'attrazione all'altra. Un metodo inteso a ottenere tale risultato consiste nel deporre un percorso diritto e disporre le attrazioni lungo ambedue i suoi lati. Ogni attrazione va messa ai piedi della strada, con l'entrata sul retro e l'uscita affacciata sul percorso principale. Una breve coda collegherà l'entrata a questo percorso ramificante. Agendo su ambedue i lati della strada, sistemate le attrazioni in modo che un avventore uscito da una giostra si ritrovi davanti l'ingresso di quella successiva. In questo modo la gente fa zig-zag fra una giostra e l'altra e la quantità di tempo che essi impiegano per effettuare il trasbordo è minima. L'unico neo di questo piano è che non rimane abbastanza spazio per quegli elementi decorativi che servono ad abbellire il parco e, cosa più importante, dare agli occhi dei visitatori la loro parte.

I CARTELLI STRADALI

Se intendete edificare un complesso sistema di transito con giostre e bancarelle dappertutto, dovrete installare degli indicatori stradali così che la gente sappia dove sta andando. Se una persona in-

contra un cartello puntato verso un'attrazione che vuole assolutamente visitare, si sentirà più felice se camminerà in direzione di essa piuttosto che girovagare senza meta. Inoltre, i cartelli che indicano l'uscita permettono alle persone annoiate di andarsene più in fretta e non girare in tondo per ore diventando ancora più irritati. La gente infelice tende a non andare sulle giostre né a effettuare degli acquisti, quindi non fanno altro che compromettere la viabilità del parco e ridurre il tasso di felicità collettiva. Tutto ciò è nocivo tanto per la vostra reputazione quanto per la vostra popolarità, quindi è meglio disfarsi subito di questi guastafeste.

SENSO UNICO

Un altro metodo che potete adottare per la progettazione del parco è il metodo "a senso unico". Ciò prevede che il parco sia strutturato in modo tale che la gente non abbia altra scelta se non quella di camminare per il parco in maniera ordinata e organizzata. La cosa è vantaggiosa in quanto dovreste essere in grado di capire quali sono le necessità immediate di ogni persona ed essere pronti a soddisfarle. In più, il fabbisogno di cartelli stradali diminuisce drasticamente, dato che ci sono meno nodi stradali a confondere le persone. I problemi sorgono quando nel parco entrano troppe persone. Le code si infittiscono e così la gente non riesce ad accedere a tutte le attrazioni. A causa della struttura a senso unico del parco, la gente non è in grado di tornare alle attrazioni che possono aver mancato, quindi non riescono a trarre il massimo godimento dal loro soggiorno nel parco.

CONSIGLI GENERALI

• Aprite il parco non appena la partita è cominciata; ciò consente l'apparizione di uno o due avventori anche se i più rimangono distanti.

• Durante la progettazione del parco, rallentate la velocità del gioco; ciò vi dà più tempo per installare le giostre nonché un po' di respiro durante la partita.

• Le nuove attrazioni hanno un'importanza fondamentale, per cui dovreste avere sempre dei soldi investiti nella ricerca. Quando posizionate le giostre prendete in considerazione l'eventualità che vogliate spostare gli ingressi e le uscite.

• Ogni volta che aggiungete una nuova attrazione al parco, aumentate il prezzo del biglietto. Più giostre avete, maggiore è il prezzo che potete far pagare agli avventori.

• Cercate di erigere nuove giostre non appena si rendono disponibili.

• L'ammucchiarsi dei rifiuti presso un fast food significa che potete aumentare il prezzo delle vettovaglie. Ma non dimenticatevi di fare pulizia in seguito!

• Assicuratevi che lo spazio per la formazione delle code sia abbastanza grande da contenere tutte le persone che vogliono fare un giro sulla giostra. Una coda già "satura" scoraggerà altri potenziali avventori.

• Il parco non va mai lasciato incustodito, dato che c'è sempre qualcosa da fare. Ciò vale soprattutto per i parchi più grandi in quanto sono più difficili da mantenere.

• Le giostre di grossa capienza necessitano di spazi per le code più vasti.

• Non fatevi prestare soldi quando non è necessario per evitare di pagare gli interessi.

• Sfruttate al meglio il vostro personale spostandolo manualmente, invece di aspettare che decida automaticamente come risolvere certi problemi.

CONCLUDENDO...

I cinque migliori consigli da parte della redazione:

1. Le attrazioni pirotecniche dovrebbero essere evitate a tutti i costi in quanto producono detriti. Non ignorate mai un'attrazione che sprigiona fumo. Verificate la distanza che un meccanico deve coprire per andare a riparare un'attrazione.

2. Migliorate la qualità dei gabinetti non appena possibile e distribuitene parecchi per tutto il parco. Sistemate il vostro personale di pulizia nei gabinetti per assicurarvi che vadano a pulirli. Il vomito intorno alle toilette equivale a un gabinetto sporco.

3. Quando cominciate a giocare, stanziate una grossa somma per la ricerca: fino a 2500 al mese. Ciò permette di ottenere molto presto le attrazioni più remunerative e mentre avete ancora i soldi per finanziarle.

4. Nelle economie più povere, la gente visita il parco con scarse quantità di denaro da spendere: controllate i profili per vedere quanto si portano appresso. E' inutile installare strutture costose come il saloon o il negozio di articoli da regalo se gli avventori non possono permettersi la merce venduta presso di essi.

5. Portate a termine le vostre trattative il più rapidamente possibile, dato che il personale e i fornitori chiedono sempre di più ad ogni nuova trattativa. I prezzi delle vostre bancarelle, poi, crescono automaticamente con l'aumento delle forniture. Verificate sempre che la merce venga venduta a circa il 50-100% del prezzo di costo.